FRITZ LEIBER
LE SPADE DI LANKHMAR
(Swords Of Lankhmar, 1968)

CAPITOLO PRIMO

«Vedo che siamo attesi» disse il più piccolo dei due, e continuò a camminare senza fretta in direzione dell'ampia porta che si apriva nelle grandi, alte, antiche mura della città. Come per caso, la sua mano sfiorò l'impugnatura dello stiletto lungo e sottile.

«A più di un tiro di freccia di distanza, come...» cominciò il più grosso dei due. «Capisco. Il turbante arancione di Bashabeck. Salta all'occhio come una puttana in chiesa. E dove c'è Bashabeck, ci sono anche i suoi tagliagole. Ti saresti dovuto tenere più in regola con le quote associative della Corporazione dei Ladri.»

«Non è tanto per le quote» disse il piccoletto, «quanto per essermi scordato di dividere con loro i proventi dell'ultimo lavoro, quando ho preso, giù al tempio del Dio Ragno, quegli otto diamanti.»

Il grosso scosse il capo, facendo schioccare la lingua in segno di disapprovazione. «A volte mi chiedo come faccio a rimanere con un furfante senza fede come te.»

Il piccolo alzò le spalle. «Ero di fretta. Il Dio Ragno mi rincorreva.»

«Già. Se ricordo bene, ha succhiato tutto il sangue del tizio che ti faceva da palo. Ma adesso, naturalmente, avrai con te i diamanti da dividere...»

«La mia borsa è piena come la tua» disse il piccolo. «Ovvero è simile all'otre dell'ubriaco dopo la sbronza. A meno che tu non mi abbia nascosto del denaro, cosa che sospetto da vario tempo. E già che siamo sull'argomento, quel tizio enormemente grasso... là, tra due bravacci dalle spalle larghe come armadi, non è forse il taverniere dell'Anguilla Argentata?»

Il grosso strizzò le palpebre per vedere meglio, poi annui col capo e scosse la testa, disgustato. «Fare tutto quel chiasso per un semplice conto delle consumazioni!»

«Soprattutto se teniamo presente che il conto era lungo, al massimo, un braccio o poco più» commentò il piccolo, con un cenno d'assenso. «Ma naturalmente ci sono anche quei due barili di acquavite che hai sfasciato per dar fuoco al loro contenuto, l'ultima sera che sei stato all'Anguilla a fare a pugni.»

«Quando in una rissa di osteria le proporzioni sono dieci a uno contro di

VISIT…

te, occorre vincere con i mezzi che hai a portata di mano» si scusò il grosso. «Mezzi che, questo te lo concedo, talvolta possono essere alquanto bizzarri.»

Osservò ancora la piccola folla radunatasi nella piazzetta, dietro la porta spalancata. Poi disse: «Scorgo anche il fabbro, Rivis Rigadritto... e quasi tutti i possibili creditori che un uomo (anzi, un paio di uomini) possa ancora trovare a Lankhmar. Ciascuno di loro ha il proprio bravaccio mercenario, e alcuni ne hanno addirittura tre.» Sganciò con indifferenza l'arresto che teneva ferma nel fodero una spada di nobili dimensioni, fatta come una daga, ma pesante come uno spadone a due mani. «Ma non hai proprio saldato *nessun* conto, prima di lasciare Lankhmar l'ultima volta? Io ero sul lastrico, naturalmente, ma tu dovevi avere molto denaro, dopo tutti quei lavoretti per la Corporazione dei Ladri.»

«Ho saldato fino all'ultimo soldo il conto di Nattick Ditaleste, che mi aveva rammendato il mantello e venduto un giustacuore di seta grigia» rispose prontamente il piccolo. Aggrottò la fronte. «E ne ho pagato anche molti altri... sì, sono certo di averli pagati, anche se al momento mi sfuggono i nomi. Cambiamo discorso, quella baldraccona lunga e palposa... mezza nascosta dal tizio azzimato, vestito di nero... non è una che ti ha messo nei guai? I suoi capelli rossi saltano all'occhio come una... come una fiamma dell'Inferno. E le altre tre ragazze (quelle che fanno capolino da dietro le spalle dei loro ruffiani spaduti... esattamente come la precedente), non ti eri cacciato nei guai anche con loro, prima che lasciassimo Lankhmar?»

«Non so cosa tu intenda con la parola "guai"» rispose il grosso, piccato. «Le ho salvate dai loro protettori, che le trattavano in modo vergognoso. E ti assicuro che quando ho dato a quei tali una bella lezione, le ragazze ridevano contente. Dopo di che, le ho trattate come principesse.»

«Come principesse, davvero... spendendo tutto il denaro e i gioielli che avevi, la qual cosa spiega perché tu fossi sul lastrico. Ma una cosa non hai fatto: non sei diventato a tua volta il loro protettore. Cosicché le poverine sono state costrette a tornare agli sfruttatori di un tempo, e questo le rende giustamente incollerite nei tuoi riguardi.»

«Perché, sarei forse dovuto diventare un ruffiano?» obiettò il grosso. «*Poh*, le donne!» E subito: «Ma vedo tra la folla alcune delle tue ragazze. Ti sei dimenticato di pagarle?»

«No, ho chiesto loro dei prestiti e mi sono scordato di restituire i soldi» spiegò il piccolo. «Ehi, pare proprio che il comitato di ricevimento sia fuo-

ri in forze.»

«Ti avevo detto che era meglio entrare in città dalla Porta Grande, dove ci saremmo confusi tra la folla» brontolò il grosso. «E invece no; ho dato retta a te e siamo venuti per questa maledetta porta laterale.»

«Sbagliato» disse l'altro. «Alla Porta Grande non saremmo riusciti a distinguere i nostri nemici dagli spettatori innocenti. Qui almeno sappiamo che sono tutti contro di noi, eccetto i guardaporta del Supremo, sui quali però non giurerei: come minimo, avranno ricevuto una mancia per non badare alla nostra uccisione.»

«Perché dovrebbero desiderare di ucciderci?» fece notare il grosso. «Per quanto ne sanno, potremmo ritornare a casa carichi di enormi tesori, raccolti nel corso di grandi avventure ai confini del mondo. Oh, ammetto che tre o quattro di loro possono avere dei rancori personali, ma...»

«Vedono che non siamo seguiti da una carovana di portatori, né da muli carichi di oggetti preziosi» lo interruppe il piccolo, con logica ineccepibile. «E poi, in ogni caso, sanno che dopo averci uccisi potrebbero pagarsi attingendo ai tesori che portiamo con noi, dividendo poi tra loro quel che resta. È il procedimento più razionale, seguìto da tutte le popolazioni civili.»

«La civiltà!» esclamò il grosso, sprezzante. «A volte mi domando...»

«... perché ti è venuta l'idea di venire a sud per le Montagne dei Troll, a farti tagliare la barba e a scoprire che esistono donne senza il pelo sullo stomaco» terminò per lui il piccolo. «Ehi, credo che i nostri creditori e nemici vari abbiano assoldato anche una terza S, oltre alle spade e alle spalle, contro di noi.»

«Stregoneria?»

Il piccolo trasse dalla borsa una matassina di filo metallico, sottile e giallastro. Disse: «Be', se quei due barbagianni alla finestra del primo piano non fossero dei maghi, non lancerebbero occhiate così torve. Vedo simboli astrologici sulla veste del primo, e scorgo il luccichio della bacchetta magica del secondo.»

Ormai erano giunti abbastanza vicino alla Porta, e un occhio acuto poteva scorgere anche quel tipo di dettagli. I guardaporta, vestiti di cotta di maglia di ferro brunito, si appoggiavano con aria impassibile alla picca. Anche la faccia di coloro che si erano raccolti nella piazzetta oltre la porta era impassibile, ma in un modo assai più minaccioso e deciso, salvo le ragazze, che sorridevano con gioia perfida e velenosa.

Il grosso disse, irritato: «Dunque, vogliono ucciderci con fatture e incantamenti. Se questi faranno cilecca, passeranno ai bastoni e ai coltelli.»

Scosse il capo. «Tanto odio per pochi sporchi denari. Gli abitanti di Lankhmar sono degli ingrati. Non pensano al tono che diamo alla loro città, allo svago che formiamo.»

Il piccolo alzò le spalle. «Questa volta sono loro a fornire lo svago a noi. È il loro dovere di padroni di casa, in un certo senso.» Intanto stava formando abilmente un cappio con un'estremità del filo di metallo flessibile. Rallentò leggermente l'andatura. «Naturalmente» osservò, pensoso, «potremmo anche non entrare in Lankhmar.»

Il grosso gli rivolse un'occhiata torva. «Sciocchezze. Dobbiamo tornare, assolutamente! A questo punto, voltare la schiena sarebbe una viltà. E inoltre non abbiamo alternative.»

«Devono essere rimaste alcune avventure, fuori di Lankhmar» obiettò il piccolo, senza molto calore; «avventure di poca importanza, buone per due fifoni...»

«Può darsi» annuì il grosso, «ma, grandi o piccole che siano, le nostre avventure hanno l'abitudine di cominciare sempre a Lankhmar. Che cosa intendi fare, con quel filo?»

Il piccolo aveva stretto il cappio intorno al pomo dello stiletto, e poi aveva svolto la matassina. Ora il filo gli veniva dietro, flessibile come una frusta. «Ho messo a terra la spada» disse. «Adesso ogni fattura di morte lanciata contro di me colpirà per prima cosa la mia spada nuda, e si disperderà al suolo.»

«Facendo il solletico alla Madreterra, eh? Attento a non inciampare.» L'avvertimento non era affatto superfluo: il filo era lungo una decina di braccia.

«E tu non calpestarlo. È un trucco che mi ha insegnato Sheelba.»

«Tu e quel sorcio di palude del tuo mago!» lo beffò il grosso. «Perché non ti sta al fianco adesso, a fare qualche incantesimo per noi?»

«E perché non c'è Ningauble al tuo fianco, a fare la stessa cosa?» ritorse il piccolo.

«È troppo grasso; non gli piace muoversi.» Proprio in quel momento passarono davanti ai guardaporta, che fecero finta di non vederli. Nella piazzetta l'atmosfera di minaccia cominciò ad addensarsi tempestosamente. Il grosso fece improvvisamente un sogghigno e parlò al compagno. «Cerchiamo di non ferirne nessuno troppo gravemente» disse a voce alta; «non voglio che il nostro ritorno a Lankhmar sia offuscato da ombre.»

Come misero piede nello spazio circondato da una parete di volti ostili, la tempesta scoppiò. Il mago che indossava la veste ricamata a simboli a-

strologici emise un urlo da lupo, e, dopo aver teso le braccia al di sopra della propria testa, molto in alto, le scagliò verso il piccolo, con tale veemenza che questi si aspettò che le mani si staccassero e gli finissero addosso. Le mani rimasero al loro posto, ma dalle punte delle dita si staccò un globo di fuoco azzurrognolo: era simile a un fantasma, alla luce del sole. Il piccolo, intanto, aveva estratto lo stiletto e l'aveva puntato contro il mago. Il globo di fiamma scoppiettò lungo la lama sottile e poi, evidentemente, si scaricò al suolo, poiché egli avverti soltanto un colpo e un formicolio nella mano.

In un modo che dimostrava ben poca immaginazione, il mago ripeté l'attacco con lo stesso risultato, e poi sollevò le braccia per scagliare un terzo globo di fuoco. Intanto il piccolo aveva compreso il ritmo delle azioni del mago: proprio mentre le braccia stavano calando, diede un colpo al filo, in modo da farlo posare sul petto e sulla testa di coloro che attorniavano l'uomo dal turbante arancione, Bashabeck. Il fuoco azzurrognolo, o quel che diavolo era, percorse il filo scoppiettando, e li investì in pieno: con un gemito finirono a terra, dove rimasero a contorcersi.

Intanto il secondo mago scagliò la bacchetta magica contro il grosso, e in una rapida successione ne scagliò altre due, che prese apparentemente dall'aria. Il grosso, estratta con incredibile rapidità la daga gigantesca, attese l'arrivo della prima bacchetta. Un po' sorpreso, si accorse che in aria aveva l'aspetto di un falco dalle piume argentate, pronto a colpire con artigli d'argento. Mentre continuava a fissarlo con attenzione, il falco cambiò aspetto e divenne un lungo, argenteo coltello con qualcosa in più: due ali dello stesso metallo.

Senza meravigliarsi del prodigio, e muovendo la punta dello spadone come se fosse un fioretto, il grosso deviò agilmente la traiettoria del primo coltello volante: l'arma finì nella spalla di uno dei bravacci assoldati dal taverniere dell'Anguilla. Anche il secondo e terzo coltello volante subirono lo stesso trattamento, cosicché due altri avversari vennero tolti di mezzo, feriti dolorosamente anche se non mortalmente.

Anch'essi lanciarono un grido e finirono a terra, più per la paura di quelle armi sovrannaturali che per l'effettiva gravità delle ferite. Prima che toccassero terra, il grosso afferrò un coltello che portava infilato alla cintura e lo gettò con la sinistra contro il mago. Il vecchio barbagianni, vuoi perché rimase colpito, vuoi perché riuscì a gettarsi a terra in tempo, scomparve alla vista.

Intanto l'altro mago, che continuava con la sua mancanza d'immagina-

zione, o semplice ostinazione che fosse, indirizzò verso il piccolo un quarto globo di fuoco: l'interessato questa volta scagliò verso l'alto il filo che metteva a terra la spada, facendolo finire contro la finestra da cui venivano quelle specie di fulmini. Non si capì bene se il filo finì contro il mago o semplicemente contro la finestra: ci fu un grosso schianto, un urlo, e anche quel mago scomparve dietro il davanzale.

Occorre dire, ad onore dei bravacci e gradassi vari laggiù radunati, che essi ebbero soltanto un istante d'esitazione davanti a quella scena di magie andate in fumo, e che, incalzati da coloro che li avevano assunti (e i protettori dalle loro sgualdrinelle) si lanciarono contro i due viandanti, calpestando nella fretta i feriti e brandendo le spade, scimitarre, bastoni o altri armi da essi impugnate. Naturalmente erano in vantaggio di una cinquantina contro due; ma, comunque, occorse pur sempre un certo coraggio per farlo.

Il piccolo e il grosso si disposero immediatamente schiena contro schiena e rintuzzarono con colpi di spada veloci come il fulmine il primo attacco, cercando di graffiare le facce e le braccia che giungevano a tiro, invece di assestare ferite profonde e mortali. Nella mano sinistra del grosso comparve una piccola scure, con la quale, tanto per variare, si divertì a dare piattonate sulla testa dei nemici. Il piccolo, dal canto suo, in aggiunta a quel suo stocco diabolico e aguzzo, aveva estratto un lungo coltello, la cui lama guizzava come lo zampino di un gatto.

Dapprima il loro stesso numero soverchiante mise in grave imbarazzo gli attaccanti - finivano con l'intralciarsi reciprocamente - mentre i due che combattevano a schiena a schiena correvano soltanto il pericolo di venire schiacciati dalla massa inerte dei nemici feriti, spinti avanti dall'entusiasmo dei compagni alle loro spalle. Poi le sorti della battaglia si raddrizzarono un poco, e si cominciò ad avere l'impressione che i due, il piccolo e il grosso, sarebbero stati costretti a ricorrere a colpi più mortali... e forse sarebbero stati sopraffatti lo stesso. Il clangore delle lame temprate, i pesanti colpi di stivale sul terreno, le grida a denti stretti della battaglia, i gridolini eccitati delle ragazze facevano un baccano indescrivibile, che induceva i guardaporta a guardarsi nervosamente attorno.

Ma a quel punto l'imponente Bashabeck, che infine s'era degnato d'intervenire personalmente, perse un orecchio e subì una brutta frattura della clavicola sottostante a causa di un delicato colpetto della scure, mentre le ragazze, profondamente toccate nei loro sentimenti romantici, si misero a incoraggiare ad alta voce i due soverchiati: di fronte a ciò, protettori e bra-

vacci cominciarono a perdere coraggio.

Gli attaccanti erano ormai ai limiti del panico. D'improvviso, dalla più ampia delle strade che conducevano alla piazza, s'innalzarono le profonde note di sei trombe. Quel suono forte e stridulo ebbe il potere di spezzare del tutto i nervi già incrinati. Gli attaccanti e i loro padroni si dispersero in tutte le direzioni (i protettori trascinando dietro di sé le loro incostanti sgualdrine), e anche coloro che erano stati colpiti dai fulmini azzurrini e dai pugnali alati si dileguarono strisciando.

In pochi istanti la piazza fu vuota: rimasero soltanto i due vincitori, i trombettieri all'imboccatura della strada, la fila di guardie, fuori delle mura (che avevano distolto gli occhi dalla zuffa e guardavano il panorama come se non fosse successo nulla)... e cento o più paia d'occhietti minuscoli, neri con riflessi rossi come ciliege selvatiche, che spiavano con attenzione, nascosti dietro le griglie dei tombini, in vari buchi nei muri e perfino dall'alto dei tetti. Ma chi ha mai contato, o anche soltanto notato, i sorci? Soprattutto in una città antica e infestata di roditori come Lankhmar?

I due uomini, il grosso e il piccolo, si guardarono ferocemente intorno ancora per qualche momento; poi, ripreso il fiato, fecero un'enorme risata, rinfoderarono le armi e osservarono i trombettieri con curiosità, senza troppo allarme.

I trombettieri fecero una conversione ai lati. Dietro di loro, una linea di soldati armati di picca fece lo stesso movimento: si fece avanti un uomo dall'età venerabile, dal cranio completamente rasato, dal viso atteggiato a rigore, il quale indossava una toga nera, con un bordo sottile color argento.

Sollevò la mano in un gesto di sussiegoso saluto. Disse con gravità: «Sono il ciambellano di Glipkerio Kistomerces, Supremo Signore di Lankhmar, e questo è il mio bastone d'autorità.» Mostrò un piccolo scettro di argento, sormontato da un emblema in bronzo raffigurante una stella di mare a cinque punte.

I due fecero un piccolo cenno col capo, come per dire: "Prendiamo la vostra affermazione per quel che vale."

Il ciambellano si voltò verso il più grosso dei due. Estrasse dalla toga una pergamena arrotolata, la svolse, ne adocchiò rapidamente il testo, poi rialzò lo sguardo. «Siete voi Fafhrd, il barbaro e attaccabrighe del nord?»

L'interpellato ci pensò sopra un momento, poi disse: «E se anche lo fossi?...»

Il ciambellano si rivolse all'altro. Consultò una seconda volta la pergamena. «E siete voi... scusate, ma è scritto qui... quel gran figlio di buona

donna e perenne indiziato come grassatore, tagliaborse, truffatore e assassino, il Gray Mouser?»

Rassettandosi la mantelletta grigia, il piccolo rispose: «Non so se sia affar vostro... comunque, be', io e lui potremmo forse avere qualcosa in comune.»

Come se queste vaghe risposte avessero chiarito ogni dubbio, il ciambellano arrotolò nuovamente la pergamena con uno schiocco e se la rimise nella toga. «Allora il mio Signore desidera vedervi. C'è un servigio che voi potete rendergli, con vostro considerevole profitto.»

Il Gray Mouser chiese: «Se il potentissimo Glipkerio Kistomerces ha bisogno di noi, perché allora ha permesso che venissimo assaliti, col rischio (almeno per quanto ne poteva sapere lui) di venire uccisi, dalla compagnia di delinquenti minorili che or ora se l'è svignata di qui?»

Rispose il ciambellano: «Se foste il tipo di persone che si lascia uccidere da una simile turba di gente, allora non sareste adatti ad assumere e a portare a buon fine la commissione che il mio padrone ha in mente per voi. Ma il tempo manca. Seguitemi.»

Fafhrd e il Gray Mouser si fissarono e, dopo un istante, contemporaneamente, scrollarono le spalle, annuendo col capo. Con soltanto il minimo indispensabile di aria burbanzosa, si avviarono al fianco del ciambellano. I picchieri e i trombettieri si misero dietro di loro, e il corteo si avviò per la strada da cui era venuto, lasciando la piazza completamente vuota.

Ad eccezione, naturalmente, dei sorci.

CAPITOLO SECONDO

Con un ponentino generoso e materno che ne gonfiava le vele triangolari, la snella galea da guerra e le cinque tozze navi mercantili cariche di grano, partite da Lankhmar due giorni prima, veleggiavano verso nord, in fila indiana, frangendo i flutti del Mare Interno dell'antico mondo di Nehwon.

Era il tardo pomeriggio di uno di quei giorni azzurri in cui cielo e mare hanno un'identica sfumatura di turchino, così fornendo ai filosofi di Lankhmar una prova inconfutabile a favore della teoria che allora andava per la maggiore: che Nehwon fosse una bolla gigantesca che s'innalzava nelle acque dell'eternità, con le isole, i continenti, e i grandi gioielli che di notte appaiono sotto forma stelle, a galleggiare in bell'ordine sulla superficie interna della bolla.

Sul ponte di poppa dell'ultima nave granaria, che era anche la più grande di tutte, il Gray Mouser sputò di sottovento una buccia di prugna ed esclamò con allegria: «Tempi di vacche grasse, a Lankhmar! Non passa un solo giorno dal nostro ritorno alla Città della Toga Nera, dopo mesi d'avventura in terre lontane, che il Supremo in persona ci affida un lavoro di tutto riposo... e con un anticipo sulla paga, per di più!»

«Non mi sono mai fidato dei lavori di tutto riposo» rispose Fafhrd, sbadigliando e sbottonandosi il giustacuore bordato di pelliccia, in modo che il tiepido zefiro potesse più agevolmente lambire l'ingarbugliato praticello di peli che gli cresceva sul petto. «E ci hanno fatto lasciare Lankhmar talmente in fretta, che non abbiamo neppure potuto presentare i nostri omaggi al gentil sesso. Eppure ti confesso che ci poteva andar peggio. La borsa piena è la miglior zavorra di chiunque navighi per mare, specialmente di chi ha licenza di dar la caccia alle dame per abbordarle a scopo di conquista.»

Slinoor, il capitano della nave, si voltò verso i due, soppesando con occhio un po' critico l'uomo magro e di bassa statura vestito di grigio e il suo compagno barbaro, molto più alto e abbigliato in modo assai più chiassoso. Il capitano della nave *Calamaro* era un uomo di mezza età, sottile e vestito di una lunga tonaca nera. Accanto a lui, due marinai di corporatura massiccia, vestiti di tunichette nere e con le gambe nude, tenevano saldamente ferma la grande barra del timone che manteneva il *Calamaro* sulla rotta.

«Ditemi, voi due vagabondi: in realtà, cosa ne sapete, di questo lavoro di tutto riposo?» chiese Slinoor, in tono pacato. «O meglio, l'arcinobile Glipkerio, fino a che punto ha voluto informarvi sullo scopo e gli oscuri precedenti di questo viaggio?» Due giorni di navigazione tranquilla parevano avere avuto il potere di portare quell'abbottonatissimo capitano in una condizione di spirito tale da voler scambiare segreti, o almeno lamentele di mercante e menzogne, con i compagni di viaggio.

Da un sacco di rete appeso alla ringhiera di poppa, il Mouser prese una prugna color blu notte, infilzandola con lo stiletto ch'egli chiamava familiarmente lo Zampino. Poi rispose, in tono ilare: «Questa flotta porta in dono a Movarl delle Otto Città un carico di grano regalato dal Supremo Signore Glipkerio in segno di gratitudine, sia perché Movarl sta spazzando via dal Mare Interno i pirati Mingol, sia per indurlo a evitare che i Mingol delle steppe assaltino Lankhmar passando per le Terre Sommerse. Movarl ha bisogno di grano per i suoi cacciatori e contadini divenuti cittadini e

soldati, e anche per vettovagliare l'esercito spedito in difesa della città di frontiera Kleg Nar, assediata dai Mingol. Io e Fafhrd siamo, si potrebbe dire, una piccola ma agguerrita retroguardia incaricata di difendere il grano e certi altri elementi, assai delicati, che completano il dono di Glipkerio.»

«Volete dire quelli?» Slinoor indicò col pollice la murata di babordo.

Quelli erano dodici ratti bianchi, molto grossi, distribuiti in quattro gabbiette dalle sbarre d'argento. Con il loro mantello simile a seta, gli occhi blu e le palpebre chiare, e specialmente il labbro superiore corto e arricciato all'insù e i lunghi incisivi, parevano una combriccola di aristocratici sdegnosi, annoiati e abituati a incrociarsi tra loro da molte generazioni. E appunto in modo assai annoiato e aristocratico fissavano uno smunto gattino nero, che, appollaiato con le unghie piantate nel legno sulla battagliola di tribordo, come per mettere tra sé e i ratti la maggior distanza possibile, ricambiava con aria assai preoccupata le loro occhiate.

Fafhrd allungò la mano e fece scorrere un dito lungo la spina dorsale del gattino nero. Il gatto inarcò la schiena, abbandonandosi a un istante di sensuale delizia, ma subito si scansò e riprese la sua attività di fissare con preoccupazione i ratti... attività condivisa in quel momento dai due timonieri in tunichetta nera, i quali parevano timorosi e insieme offesi per la presenza, sul ponte di poppa, di quei passeggeri ingabbiettati.

Il Mouser si succhiò dalle dita il succo della prugna e ne raccolse con la punta della lingua, elegantemente, una goccia che minacciava di scivolargli lungo il mento. Poi: «No, non intendevo riferirmi principalmente a quei ratti dono, d'alto lignaggio» rispose a Slinoor, e, piegandosi agilmente (e inaspettatamente) sulle ginocchia, e portando significativamente due dita a contatto con le tavole polite di quercia del ponte, fece: «Intendo soprattutto *colei* che sta qui sotto, che vi ha costretto a lasciare la vostra cabina di capitano, e che adesso afferma che i ratti dono hanno bisogno di luce e di aria fresca, la qual cosa mi pare un modo invero strano di venire incontro alle esigenze di roditori abituati a vivere nell'ombra delle proprie tane.»

Le ispide sopracciglia di Slinoor si sollevarono, perplesse. «Pensate che la Damigella Hisvet possa essere, oltre che la conduttrice dei ratti dono, essa stessa una parte del dono di Glipkerio? Ma come, è la figlia del massimo mercante di grano di Lankhmar: un uomo che si è fatto ricco vendendo a Glipkerio il suo mais.»

Il Mouser sorrise con aria di mistero, ma non disse nulla.

Slinoor si accigliò, poi bisbigliò, in tono quasi inaudibile: «Già, ho sentito dire che Hisvet è già stata donata da suo padre, Hisvin, a Glipkerio, per

ottenere la sua protezione.»

Fafhrd, che aveva cercato di accarezzare di nuovo il gattino (ottenendo come unico risultato quello di doverlo poi rincorrere per tutta la murata), udì le parole e si voltò. «Ma come» disse, in tono quasi di riprovazione, «Hisvet è poco più di una bambina! Una signorina assai seria e compita. Non so Glipkerio, che mi pare un po' decadente» (parola che a Lankhmar non costituiva affatto un insulto) «ma certo Movarl, essendo un uomo del nord, anche se soltanto delle foreste, amerà unicamente le donne ben carenate, rubiconde, sviluppate a puntino.»

«Cioè quelle che tu stesso prediligi, vero?» commentò il Mouser, fissando Fafhrd con gli occhi socchiusi. «Nessun commercio con donne bambine?»

Fafhrd sbatté le palpebre come se il Mouser gli avesse affondato le dita nelle reni. Poi fece spallucce e disse a voce alta: «Che cos'hanno di speciale questi sorci? Conoscono qualche gioco?»

«Sì» disse Slinoor, con aria disgustata. «Giocano a recitar la parte degli uomini. Hisvet li ha ammaestrati a ballare al suono della musica, a bere da tazzine, a tenere nelle zampe lance e spade minuscole; addirittura a tirar di scherma. Io non li ho mai visti, comunque... né ci tengo a vederli.»

La scena colpì la fantasia del Mouser. Si immaginò piccolo come un ratto, intento a duellare con altri ratti che portavano pizzi e merletti al collo e ai polsi, scivolare nei dedalici tunnel delle loro città sotterranee, divenire un grande conoscitore di formaggi e carni affumicate, e magari corteggiare una regina dei ratti, sottile e nervosa, per poi venire sorpreso dal di lei marito, il re dei ratti, ed essere costretto a duellare con lui nel buio. Poi si accorse che uno dei ratti bianchi lo guardava con attenzione da dietro le sbarre argentate, con occhi gelidi, azzurri, inumani; bruscamente, quell'idea non gli parve affatto divertente. Rabbrividì, nonostante il tepore dell'aria.

Slinoor diceva: «Non è bene che gli animali cerchino di comportarsi da uomini.» Poi fissò con aria cupa i silenziosi aristocratici ratti dal pel bianco.

«Non avete mai sentito la leggenda dei...» cominciò, ma esitò e s'interruppe, scuotendo la testa come se si fosse accorto di essere in procinto di confidare qualcosa di troppo pericoloso.

«Vela in vista!» Il grido giunse a loro, sottile, dalla coffa. «Vela nera di sopravvento!»

«Che nave è?» urlò Slinoor, alzando il capo.

«Non lo so, capitano. Vedo solo la cima della vela.»

«Tienila sotto osservazione, ragazzo» ordinò Slinoor.

«Sotto osservazione è, capitano.»

Slinoor cominciò a passeggiare nervosamente, fino alla murata di tribordo e indietro.

«Le vele di Movarl sono verdi» disse Fafhrd, pensoso.

Slinoor annuì. «E quelle di Ilthmar sono bianche. Quelle dei pirati erano rosse, in maggior parte. Un tempo le vele di Lankhmar erano nere, ma oggi quel colore è riservato i barconi funerari, che non si spingono mai fuori vista della terra. O almeno, io non ho mai saputo che...»

Il Mouser lo interruppe con un: «Avete parlato di oscuri precedenti di questo viaggio. Perché "oscuri"?»

Slinoor li fece arretrare fino alla ringhiera di poppa, fuori portata dalle orecchie dei due tozzi timonieri. Fafhrd dovette chinarsi per non picchiare contro la barra del timone. Tutt'e tre si misero a guardare la scia lasciata dalla nave, accostando tra loro le teste.

Slinoor disse: «Voi due siete stati fuori Lankhmar. Sapevate che questa non è la prima flotta granaria inviata a Movarl?»

Il Mouser annuì. «Ci è stato riferito che ne è già partita una. Che s'è perduta in modo ignoto. Forse a causa di una tempesta, secondo me. Glipkerio non si è soffermato sull'argomento.»

«Ne sono già partite due» disse Slinoor. «Entrambe sparite. Senza lasciare tracce viventi. Non ci sono state tempeste.»

«E allora?» chiese Fafhrd, guardandosi intorno, mentre i ratti squittivano un poco tra loro. «Pirati?»

«Movarl ha cacciato verso l'est tutti i pirati. E ciascuna di quelle flotte granarie era sorvegliata da una galea da guerra, come la nostra. E ciascuna è partita col bel tempo e un buon ponentino.» Slinoor fece un pallido sorriso. «Senza dubbio, Glipkerio non vi ha detto queste cose per timore che vi tiraste indietro. Noi marinai e gli altri di Lankhmar obbediamo perché è nostro dovere e perché dobbiamo tenere alto l'onore della città, ma negli ultimi tempi Glipkerio ha incontrato difficoltà nel reclutare il tipo di persone speciali che ama usare come arcieri. Ha un cervello fino, il nostro Supremo, anche se preferisce impiegarlo per la maggior parte del tempo a sognare di visitare altre bolle mondo, in grandi campane subacquee o navi sottomarine di metallo, chiuse ermeticamente, mentre se ne sta seduto a palazzo accanto a ragazze addomesticate, intento a osservare sorci addomesticati, e compra i nemici di Lankhmar con l'oro, e ricambia con il grano, anziché con i soldati, gli amici di Lankhmar, mai contenti.» Slinoor

brontolò tra sé. «Movarl comincia a diventare impaziente, sapete. Minaccia, se il grano non arriverà, di richiamare indietro la flotta anti pirati, di allearsi con i Mingol di terra e di metterli contro Lankhmar.»

«Uomini del nord, anche se non abitanti delle nevi, far lega con i Mingol?» obiettò Fafhrd. «Impossibile!»

Slinoor lo fissò. «L'ho detto e lo ripeto, uomo del nord mangiatore di ghiaccio. Se non credessi che una simile alleanza fosse non solo possibile, ma anche probabile... e che dunque Lankhmar è in grave pericolo... non sarei mai sceso in mare con questa flotta, onore e dovere che sia. E lo stesso vale per Lukeen, che comanda la galea. Né credo che altri motivi avrebbero potuto indurre Glipkerio a inviare a Movarl, nella città di Kvarch Nar, i suoi più nobili ratti da spettacolo e la prelibata Hisvet.»

Fafhrd borbottò un poco tra sé. «Dite che entrambe le flotte sono sparite senza lasciare traccia?» chiese, incredulo.

Slinoor scosse il capo. «Soltanto la prima. Della seconda, qualche relitto è stato avvistato da un mercantile di Ilthmar diretto a Lankhmar. La tolda di una delle navi granarie. Era stata strappata via dalla chiglia, tutt'intera, spezzando le travi che la tenevano collegata... come sia successo, chi sia stato, gli Ilthmar non hanno osato fare supposizioni. Legato a un tratto di ringhiera c'era il capitano della nave, morto da poche ore. Aveva la faccia piena di morsi, il corpo mezzo rosicchiato.»

«I pesci?» chiese il Mouser.

«Gli uccelli marini?» domandò Fafhrd.

«I draghi?» suggerì una terza voce, di timbro acuto, leggermente ansante, ma gaia come quella di una scolaretta. I tre uomini si volsero; Slinoor con eccessiva fretta, come chi si sente in colpa.

La Damigella Hisvet era alta come il Mouser, ma a giudicare dal viso, dai polsi e dalle caviglie, rimarchevolmente più snella. Aveva viso delicato dal mento sottile, bocca piccola con labbro superiore imbronciato, sollevato quel tanto che bastava per far intravvedere la forma di due denti di perla. La carnagione del viso era di color crema pallido, con solo due macchie di colore sulle guance. I capelli fini e diritti, la cui attaccatura scendeva molto in basso sulla fronte, avevano un color bianco puro, con sfumature argentee, ed erano completamente tirati all'indietro e raccolti in un anello d'argento, dietro la nuca, da cui poi scendevano liberi, come la coda di un unicorno. I suoi occhi avevano cornea bianca come la più fine porcellana, iridi color rosa scuro e pupille grandi, nerissime. Il suo corpo era avvolto in una larga veste di seta viola che celava completamente le forme, ad eccezione

dei punti dove il vento, occasionalmente, modellava per breve tempo qualche piatta curva della sua anatomia da adolescente. La veste aveva un cappuccio viola, per metà sfilato; le maniche erano rigonfie, ma strette ai polsi. Era a piedi nudi, e anche la pelle dei piedi aveva lo stesso color crema del viso, salvo qualche tocco rosato accanto alle dita.

Li fissò rapidamente negli occhi, uno dopo l'altro. «Stavate bisbigliando qualcosa sulle flotte che non sono a destinazione» disse, in tono d'accusa. «Vergogna, Mastro Slinoor. Tutti dobbiamo avere coraggio.»

«Certo» disse Fafhrd con un cenno affermativo del capo. Le ultime parole di Hisvet gli avevano fornito un'imbeccata di suo gusto. «Neppure i draghi devono far paura a un uomo coraggioso. Spesso ho visto mostri marini di tutti i tipi, crestati, cornuti, alcuni addirittura con due teste, giocare tra le onde dell'oceano esterno, mentre i flutti si infrangevano sulle rocce che i naviganti chiamano gli Artigli. Non c'era da averne paura: bastava ricordarsi di fissarli negli occhi, con sguardo severo. E come si divertivano allegramente tra loro: i draghi maschi inseguivano le dragonesse e facevano...» a questo punto, Fafhrd trasse un respiro formidabile e poi lanciò un richiamo così forte e lamentoso che i due timonieri sobbalzarono «*Hoongk! Hoongk!*»

«Vergogna, Spadaccino Fafhrd» disse Hisvet in tono severo, mentre la fronte e le guance le si arrossavano. «Siete estremamente indelicato. Citare il sesso dei draghi...»

Ma già Slinoor si era voltato su Fafhrd e gli aveva afferrato il polso, gridando: «Zitto, sciocco mostro nordico! Non sapete che questa notte stessa, alla luce della luna, passeremo davanti alle Rocce dei Draghi? Volete chiamarli su di noi?»

«Non ci sono draghi nel Mare Interno» gli assicurò Fafhrd, ridendo.

«C'è qualcosa che fa a pezzi le navi» disse Slinoor, con ostinazione.

Il Mouser approfittò di questa breve conversazione per fare una conversione su Hisvet: mentre le si avvicinava, si inchinò rapidamente, tre volte.

«Ci è mancato il grande piacere della vostra compagnia, qui sul ponte, Damigella» disse soavemente.

«Ahimé, signore, il sole non mi ama affatto» rispose la ragazza con grazia. «Ora i suoi raggi sono più dolci, in quanto si prepara a sommergersi. E inoltre» aggiunse, con un brivido altrettanto grazioso, «quei marinai così rozzi...» Si interruppe, vedendo che Fafhrd e il capitano del *Calamaro* avevano smesso di discutere e si avvicinavano a lei. «Oh, non intendevo certamente voi, caro Mastro Slinoor» si affrettò ad assicurare, alzando una

mano fin quasi a toccare la tonaca nera dell'interessato.

«Gradirebbe la Damigella una prugna nera di Sarheenmar, intiepidita dal sole e rinfrescata dal vento?» propose il Mouser, delicatamente agitando nell'aria lo Zampino.

«Non saprei...» rispose Hisvet, sorvegliando la punta dello stiletto, aguzza come uno spillo. «Dovrei cominciare a portare sottocoperta le Ombre Bianche, prima che il fresco della sera scenda su di noi.»

«Vero» disse Fafhrd, con una risata adulatrice, comprendendo che la ragazza si riferiva ai ratti bianchi. «E siete stata molto saggia, Piccola Signorina, a permettere loro di trascorrere la giornata sulla tolda, dove non corrono eccessive tentazioni di far commercio con le Ombre Nere... intendo riferirmi, ovviamente, ai loro fratelli neri, liberi e assai più comuni, nonché alle loro deliziose e flessuose sorelle, che variamente si nascondono nell'interno della nave.»

«Non ci sono ratti sulla mia nave, commercianti o no» precisò subito Slinoor, ad alta voce, in tono secco. «Cosa credete che sia, un casino per sorci? Scusate, Damigella» aggiunse subito, a beneficio di Hisvet. «Voglio dire, non ci sono ratti comuni sul *Calamaro.*»

«Allora la vostra è la prima nave granaria che sia benedetta da tanta fortuna» gli rispose Fafhrd con indulgenza, ma certo del fatto suo.

Ad occidente, il disco vermiglio del sole toccò il mare e assunse forma di mandarino. Hisvet si appoggiò alla ringhiera di poppa, sotto la barra del timone. Fafhrd le stava alla destra; il Mouser alla sinistra, tra lei e il sacco delle prugne appeso accanto alle gabbiette d'argento. Slinoor si era allontanato altezzosamente a proravia per parlare ai timonieri, o almeno così disse.

«Ora gradirei quella prugna, Stilettiere Mouser» disse piano Hisvet.

Mentre il Mouser, felice di obbedire, si voltava dall'altra parte per palpeggiare delicatamente, con gesti eleganti, la rete delle prugne cercando il frutto più tenero, la Damigella Hisvet allungò il braccio destro, e, senza rivolgere a Fafhrd una sola occhiata, allargò le dita e le fece scorrere tra i peli che gli coprivano il petto; giunta all'altro lato, si fermò ad afferrarne una manciata, diede loro un piccolo strattone e poi ritornò indietro, accarezzando con leggerezza i peli che aveva scompigliato nel percorso di andata.

Ritrasse la mano proprio mentre il Mouser tornava a voltarsi verso di lei. Si baciò la palma, indugiando, poi la portò verso il Mouser per prendere dalla punta dello stiletto il frutto ch'egli le porgeva. Succhiò delicatamente

il punto dove lo Zampino aveva forato la buccia, poi rabbrividì.

«Vergogna, signore» disse, facendogli il broncio. «Mi avete promesso una prugna intiepidita dal sole, e questa non lo è affatto. Già ogni cosa si raggela a causa della sera.» Si guardò intorno, pensosa. «Lo Spadaccino Fafhrd ha già la pelle d'oca» dichiarò, poi arrossì e si toccò le labbra con le dita, come per rimproverare se stessa. «Chiudete quel giustacuore, signore. Eviterà il catarro a voi, e forse altri imbarazzi a una ragazza che non è abituata vedere pelle maschile, salvo che negli schiavi.»

«Ecco una prugna più calda» disse il Mouser, accanto al sacco. Hisvet gli sorrise, e con leggiadria gettò di rovescio, verso di lui, la prugna che si era portata alle labbra. Il Mouser la colse al volo e la gettò fuori bordo, lanciando alla ragazza la seconda prugna. Lei la prese abilmente, la strizzò piano, se la accostò alle labbra, scosse tristemente il capo, senza tuttavia smettere di sorridere, e gliela rilanciò. Il Mouser, continuando anch'egli a sorridere gentilmente, afferrò al volo la prugna, la gettò fuori bordo e ne lanciò una terza alla ragazza. Continuarono il giochino ancora per qualche tempo. Un pescecane che seguiva nella scia del *Calamaro* si prese il mal di pancia.

Il gattino nero si avvicinò nuovamente a loro, muovendosi con circospezione sul parapetto di dritta, una zampa alla volta, e tenendo d'occhio le gabbiette. Fafhrd lo afferrò all'istante, così come ogni buon generale afferrerebbe l'occasione propizia, nel cuore della battaglia.

«Avete già visto il gatto della nave, Piccola Signorina?» disse, avvicinandosi a Hisvet. Il gatto risultava quasi invisibile, entro le sue grandi mani. «O meglio, forse dovremmo dire che il *Calamaro* è la nave di questo gatto, poiché è stato il gatto stesso ad adottarla, salendo a bordo da sé poco prima che levassimo l'ancora. Ecco, Piccola Signorina. Il sole l'ha rallegrato col suo calore, ed è assai più caldo di qualsiasi prugna.» Le porse il gattino, accoccolato sulla sua mano destra.

Ma Fafhrd aveva trascurato il punto di vista del gatto. Già gli si era rizzato il pelo nel vedersi portare verso le gabbiette dei ratti; ora, quando Hisvet, tendendo la mano nella sua direzione, schiuse le labbra in un minuscolo sorriso e disse: «Oh, povero piccolo orfanello!» il gatto soffiò ferocemente e allungò la zampa per graffiare.

Hisvet trasse indietro la mano con un gridolino di paura. Prima che Fafhrd riuscisse a lasciar cadere a terra il gatto o a scagliarlo via, il gatto stesso gli balzò in testa e di lì andò ad appollaiarsi sul punto più alto della barra del timone.

Il Mouser corse verso Hisvet, gridando nello stesso tempo a Fafhrd: «Scemo! Zoticone! Sapevi che il gatto era mezzo selvatico!» E a Hisvet: «Damigella! Siete ferita?»

Fafhrd cercò di colpire il gatto; anche uno dei marinai venne a dargli una mano, forse perché non gli pareva giusto che i gatti si mettessero a passeggiare sulla barra. Il micio fece un lungo balzo verso il parapetto di dritta, scivolò e rimase sospeso per due zampe, al di sopra delle onde.

Hisvet ritraeva la mano dal Mouser, che le diceva: «Fareste meglio a lasciarmela esaminare, Damigella. Anche il più piccolo graffio di un'unghia di un sudicio gatto di nave può essere pericoloso.» E lei rispondeva, quasi per gioco: «No, Stilettiere Mouser, vi dico che non è nulla.»

Fafhrd si diresse verso la murata di dritta, deciso a buttare il gatto in mare, ma per un motivo o per l'altro, quando giunse lì, scoprì invece di avere sollevato il gatto nella coppa della mano e di averlo fatto risalire sul parapetto. Il gatto affondò immediatamente i denti in profondità nel pollice di Fafhrd, e scappò via sull'albero di poppa. Fafhrd riuscì con difficoltà a frenare una forte imprecazione. Slinoor rise.

«Eppure voglio esaminare lo stesso la ferita» disse imperiosamente il Mouser, e afferrò con forza la mano di Hisvet. Lei gliela lasciò tenere per un momento, poi la tirò indietro di scatto e, drizzando la schiena, disse in tono gelido: «Stilettiere, voi dimenticate le buone creanze. Neppure il di lei medico ha il permesso di toccare una Damigella di Lankhmar: egli tocca solo il corpo della sua cameriera, sul quale la Damigella indica i dolori e i sintomi. Lasciatemi, Stilettiere.»

Il Mouser si appoggiò alla ringhiera, offeso. Fafhrd si succhiava il pollice. Hisvet si avvicinò al Mouser. Senza fissarlo in viso, gli disse piano: «Avreste dovuto chiedermi di far venire la mia cameriera. È molto graziosa.»

Solo una striscia rossa di sole, simile al ritaglio di un'unghia, rimaneva all'orizzonte. Slinoor alzò la testa verso la coffa: «Che ne è della vela nera, ragazzo?»

«Tiene la distanza, capitano» giunse dall'alto la voce. «Fa rotta parallelamente a noi.»

Il sole scomparve con un ultimo lampo verdognolo. Hisvet piegò di lato la testa e baciò il Mouser sul collo, appena sotto l'orecchio. Gli fece il solletico con la lingua.

«Ora l'ho persa, capitano» gridò dalla coffa il marinaio. «A nordovest c'è nebbia. E a nordest... una piccola nube nera... sembra una nave nera, mac-

chiettata di luci... e si muove nell'aria. Adesso sparisce anche quella. Non c'è più niente, capitano.»

Hisvet raddrizzò la testa. Slinoor si avvicinò a loro, mormorando: «Da quella coffa si vedono troppe cose.» Hisvet ebbe un piccolo brivido e disse: «Le Ombre Bianche prenderanno freddo. Sono molto delicate, Stilettiere Mouser.» Il Mouser rispose, con un filo di voce: «Voi siete la Bianca Ombra della mia Estasi, Damigella» e si diresse alle gabbiette d'argento, dicendo forte, a uso e consumo di Slinoor: «Non potremmo avere il privilegio di assistere a una loro esibizione, Damigella, domattina, sul ponte di poppa? Sarebbe estremamente istruttivo vedervi dar loro gli ordini.» Accarezzò l'aria sovrastante le gabbie ed esclamò, mentendo spudoratamente: «Dèi, come sono simpatici e aggraziati.» In verità li spiava con apprensione, cercando le piccole lance e spade ricordate da Slinoor. I dodici ratti gli ricambiarono lo sguardo, osservandolo senza la minima curiosità. Uno di loro parve addirittura fare uno sbadiglio.

Slinoor disse sbrigativamente: «Vi consiglierei di non farlo, Damigella. I marinai hanno una paura folle, un odio fortissimo per i ratti. Sarebbe meglio non dare esca a questi sentimenti.»

«Ma questi sono ratti aristocratici» obiettò il Mouser, mentre Hisvet si limitava a ripetere: «Prenderanno freddo.»

Udendo queste parole, Fafhrd si tolse il pollice di bocca e accorse rapidamente accanto a Hisvet, dicendo: «Piccola Signorina, posso portarli sottocoperta? Sarò delicato come la miglior balia del Klesh.» Sollevò tra pollice e medio una gabbietta che conteneva due ratti. Hisvet lo premiò con un sorriso, dicendo: «Ne sarei certamente lieta, valoroso Spadaccino. I marinai comuni li maneggiano un po' troppo indelicatamente. Ma due gabbie sono il massimo che voi possiate portare con sicurezza. Vi occorrerà un adeguato aiuto.» E guardò significativamente il Mouser e Slinoor.

Finì che Slinoor e il Mouser, quest'ultimo con molto disgusto e apprensione, presero sospettosamente una gabbia ciascuno, Fafhrd due, e seguirono Hisvet fino alla sua cabina sotto il ponte di poppa. Il Mouser non poté fare a meno di bisbigliare furtivamente a Fafhrd: «Balordo che non sei altro! Ridurci a servi dei ratti! Ti auguro di venire addentato da loro per fare pari con la tua morsicatura di gatto!» Giunti alla porta della cabina, ne uscì la serva negra di Hisvet, chiamata Frix, per ricevere le gabbie. Hisvet ringraziò in modo assai succinto e distante i suoi tre valorosi, e Frix sbatté loro la porta in faccia. Si udì il tonfo attutito della spranga che scendeva a bloccare la porta, e il tintinnio della catenella che la fermava.

L'oscurità si allargò sulle acque. Venne accesa una lanterna giallognola, che venne issata fin sulla coffa. La nera galea da guerra, lo *Squalo*, con la vela bruna momentaneamente ammainata, tornò indietro a remi per rimproverare la *Conchiglia*, che precedeva il *Calamaro* nella fila e che aveva tardato a innalzare la lanterna di coffa, poi si avvicinò al *Calamaro*: Lukeen e Slinoor si scambiarono grida a proposito di una vela nera, della nebbia, di certe piccole nuvole a forma di nave e delle Rocce dei Draghi. Infine la galea tornò nuovamente avanti, di fretta, con il suo carico di soldati di Lankhmar vestiti di maglia di ferro, per riprendere la posizione a capo della squadra. Si accesero le prime stelle, a dimostrare che il sole non se ne era andato, attraverso le acque dell'eternità, a raggiungere qualche altra bolla mondo, bensì stava nuotando regolarmente, com'era suo dovere, per tornare a est, dietro l'oceano del cielo: alcuni suoi raggi dispersi, mentre passava, illuminavano i gioielli stella galleggianti.

Nella notte, dopo il sorgere della luna, tanto Fafhrd quanto il Mouser trovarono occasioni personali per andare a bussare alla porta di Hisvet, ma nessuno dei due ne trasse molto giovamento. Quando bussò Fafhrd, la stessa Hisvet spalancò la piccola griglia incassata nella grande porta, disse in fretta: «Vergogna, vergogna, Spadaccino! Non vedete che mi sto svestendo?» e la richiuse immediatamente. Invece, quando il Mouser chiese piano di poter passare un istante con la "Bianca Ombra della sua Estasi", l'allegro volto della cameriera negra Frix apparve allo spioncino, dicendo: «La mia padrona mi ordina di mandarvi con mia mano il bacio della buona notte.» Fece come detto e richiuse lo spioncino.

Fafhrd, che si era soffermato a spiare la scena, accolse il demoralizzato Mouser con un ironico: «Bianca Ombra dell'Estasi!»

«Piccola Signorina!» rinfacciò il Mouser, in tono sferzante.

«Prugna nera di Sarheenmar!»

«Balia del Klesh!»

Nessuno dei due eroi riposò tranquillamente quella notte. Passata la mezzanotte, il gong del *Calamaro* cominciò a suonare a intervalli, e i gong delle altre navi a rispondergli più o meno debolmente. Quando, al primo battito di ciglia dell'alba, i nostri eroi salirono in coperta, il *Calamaro* navigava in una nebbia talmente fitta da nascondere la cima delle vele. I due timonieri si guardavano intorno con molto nervosismo, come se si aspettassero di veder comparire dei fantasmi. Il vento gonfiava appena le vele. Slinoor, con gli occhi cerchiati dalla fatica e spalancati dall'ansia, spiegò in poche parole che la nebbia non soltanto aveva rallentato il percorso della

flotta granaria, ma le aveva anche fatto perdere la formazione.

«La nave immediatamente davanti a noi è la *Tonno.* La riconosco dal timbro del gong. E dietro la *Tonno* c'è la *Carpa.* Ma dov'è la *Conchiglia*? E dov'è finito lo *Squalo*? E non abbiamo ancora doppiato le Rocce dei Draghi. Con questo, non che io abbia desiderio di vederli!»

«Ma taluni capitani non le chiamano le Rocce dei Ratti?» interruppe Fafhrd. «A causa di una grossa colonia di ratti, sorta laggiù dopo un naufragio?»

«Sì» ammise Slinoor, e poi, rivolgendo un acido sorriso al Mouser, osservò: «Non è certamente la giornata più adatta a un'esibizione di sorci sul ponte di poppa, vero? Della qual cosa possiamo ringraziare la nebbia. Non sopporto quei bianchi animalacci pieni di spocchia. Anche se sono soltanto dodici di numero, mi ricordano troppo la leggenda dei Tredici. Avete mai udito la leggenda dei Tredici?»

«Io sì» disse Fafhrd, aggrottando le sopracciglia. «Una fattucchiera della Solitudine dei Ghiacci mi raccontò un giorno che per ogni specie animale... lupi, pipistrelli, cetacei, vale per tutte, nessuna eccettuata... ci sono sempre tredici individui caratterizzati da saggezza e abilità quasi umane (o quasi demoniache!). Se si riuscisse a trovare e a comandare questo circolo interno, mi disse la vecchia fattucchiera, allora attraverso di esso si potrebbero comandare tutti gli animali di quella specie.»

Slinoor fissò Fafhrd con attenzione, poi disse: «Quella donna non era affatto una sciocca.»

Il Mouser si domandò se per caso ci fosse anche per gli uomini un cerchio interno di Tredici.

Il gattino nero uscì come uno spettro dalla nebbia e si avvicinò a loro. Rivolse a Fafhrd un miagolio ansioso, poi s'interruppe, adocchiandolo con diffidenza.

«Prendiamo ad esempio i gatti» disse Fafhrd con un sorriso. «Da qualche parte di Nehwon, oggi come oggi, forse sparpagliati qui e là, ma più probabilmente uniti in un sol gruppo, ci sono tredici gatti di sagacia ultrafelina, che, chissà come, divisano e reggono i destini di tutta la felinità.»

«Che cosa divisa, ora, il gatto che abbiamo qui?» domandò Slinoor, a voce bassa.

Il gattino nero fissava a babordo, soffiando. Improvvisamente il suo corpo magro si irrigidì, il pelo gli si rizzò sulla schiena e la corta coda si alzò verticalmente.

«*Hoongk!*»

Slinoor si voltò verso Fafhrd per lanciargli un'imprecazione, ma vide che l'Uomo del Nord osservava la scena con le labbra serrate, stupito. Chiaramente, non era stato lui a lanciare il richiamo.

CAPITOLO TERZO

Dalla nebbia, a babordo, emerse una testa di serpente, verde, grossa quanto quella di un cavallo, la bocca rossa orrendamente spalancata a mostrare una selva di denti candidi e affilati come stocchi. Con rapidità spaventosa, si avventò in basso oltre Fafhrd, sorretta da un collo giallo interminabile, raschiando rumorosamente il ponte con la mascella inferiore: gli stocchi candidi si chiusero rumorosamente sul gattino nero.

O meglio, per essere più esatti, si chiusero sul punto in cui si era trovato il gattino sino all'istante precedente, perché quello parve non tanto spiccare un salto quanto letteralmente sollevarsi nell'aria, forse con un colpo di coda: finì sul parapetto di dritta, e quindi svanì tra la nebbia, in cima all'albero di poppa, con altri tre balzi.

I timonieri si lanciarono avanti, gareggiando in velocità. Slinoor e il Mouser si scagliarono contro la ringhiera di poppa, a dritta; il timone abbandonato oscillava lento sopra di loro e offriva loro una specie di protezione contro il mostro, che adesso aveva risollevato quella testa d'incubo e la dondolava qui e là, evitando ogni volta Fafhrd di pochissimo. A quanto pareva, stava cercando il gattino nero o qualche altra bestiola identica ad esso.

Fafhrd restò ritto, impietrito, dapprima per il solo effetto del trauma, poi perché dominato da un pensiero: la prima parte del suo corpo che si fosse mossa sarebbe stata tranciata di netto.

Nonostante tutto, stava per schizzare via (a parte il resto, già il lezzo che emanava dal mostro era orribile) quando una seconda testa di drago, quattro volte più grossa e dai denti che parevano scimitarre, emerse grandeggiando dalla nebbia. A cavalcioni di quella seconda testa, con un atteggiamento da padrone, stava un uomo vestito d'arancione e di porpora, come un araldo delle Terre Orientali, con stivali rossi, cappa rossa ed un elmo pure rosso: quest'ultimo aveva una finestrella azzurra che pareva di vetro opaco.

Il grottesco ha un limite oltre il quale l'orrore non può spingersi, e finisce invece nel delirio. Fafhrd era arrivato a quel punto. Cominciò a sentirsi come in preda a un sogno suscitato dall'oppio. Tutto era indiscutibilmente

vero, ma non aveva più il potere di farlo inorridire.

E tra i molti particolari assurdi, notò che i due lunghi colli gialloverdognoli spuntavano, biforcandosi, da un unico tronco.

Per giunta, l'uomo o il demone dall'abbigliamento sgargiante che stava a cavalcioni della testa più grossa sembrava molto sicuro di sé, il che poteva essere o non essere un buon indizio. In quel momento stava pungolando la testa più piccola, forse a titolo di rimprovero, con la picca dalla punta uncinata e smussata che stringeva in pugno, e andava ruggendo, attraverso l'elmo rossoblu, parole incomprensibili che potrebbero venire trascritte in questo modo:

«*Gottverdammter Ungeheuer!*[1]»

La testa più piccola si scostò, acquattandosi e guaiolando come diciassette cuccioli. L'uomo/demone tirò fuori con un gesto fulmineo un libriccino e, dopo averlo consultato due volte (dunque poteva vedere attraverso la finestrella azzurra), gridò in un lankhmarese zoppicante e dall'accento straniero: «Che mondo è questo, amico?»

In vita sua, Fafhrd non si era mai sentito rivolgere una simile domanda, neppure da un ubriacone che si ridestasse da una sbronza di acquavite. Tuttavia, in quell'atmosfera di sogno provocato dall'oppio, rispose con sufficiente disinvoltura: «Il mondo di Nehwon, o incantatore!»

«*Got sei dank!*» fece l'uomo/demone.[2]

Fafhrd chiese: «E *tu*, da qual mondo provieni?»

La domanda parve confondere l'uomo/demone. Dopo aver consultato frettolosamente il libriccino, rispose: «Sai che esistono altri mondi? Non credi che le stelle siano solo gemme enormi?»

Fafhrd rispose: «Qualunque stolto può vedere che le luci nel cielo sono gemme, ma noi non siamo dei sempliciotti, e sappiamo che esistono altri mondi. Gli abitanti di Lankhmar ritengono che siano bolle sperdute nelle acque infinite. Io invece credo che noi viviamo entro il teschio di un dio morto, internamente rivestito di gemme. Ma senza dubbio vi sono altri teschi del genere, poiché l'universo degli universi è un grande, gelido campo di battaglia.»

Il timone girò, mentre il *Calamaro* rollava a vele afflosciate, e sbatté contro la testa più piccola, che si girò di scatto e l'azzannò e poi si scrollò via le schegge di legno dai denti.

«Dite allo stregone di tenerlo lontano!» urlò Slinoor, cercando di farsi più piccolo.

Dopo aver nuovamente sfogliato il libriccino con la solita fretta, l'uo-

mo/demone esclamò: «Non spaventatevi, sembra che il mostro mangi esclusivamente topi. L'ho catturato nei pressi di un'isoletta popolata da innumerevoli ratti. Aveva scambiato il vostro gatto di bordo per un topo.»

Tuttora dominato da quella lucidità che pareva indotta dall'oppio, Fafhrd rispose: «Oh, incantatore, intendi forse condurre a mezzo di sortilegi quel mostro nel tuo mondo teschio, o bolla mondo che sia?»

La domanda parve suscitare nell'uomo/demone confusione ed eccitazione. A quanto pareva, era convinto che Fafhrd fosse un lettore del pensiero. Consultando freneticamente il libretto, spiegò che veniva da un mondo chiamato semplicemente Domani, e che ne stava visitando molti altri, al fine di raccogliere mostri per una specie di museo o di zoo, che in quel suo linguaggio incomprensibile chiamava *Hagenbecks Zeitgarten.*[3] Nel corso di quella particolare spedizione era andato in cerca di qualcosa che potesse figurare come un facsimile accettabile di un mostro marino del tutto mitico, uso a strappare gli uomini dalle navi per divorarli, e chiamato Scilla da un antico autore di storie fantastiche, tale Omero.

«A Lankhmar non c'è mai stato un poeta che si chiamasse Omero» borbottò Slinoor.

«Era sicuramente uno scriba minore di Quarmall o delle Terre Orientali» disse il Mouser a Slinoor, in tono rassicurante. Poi, siccome ormai aveva un po' meno timore delle due teste e provava una certa gelosia per Fafhrd, il quale occupava il centro della scena, balzò sul parapetto di poppa e gridò: «Olà, incantatore, con quali sortilegi porterai indietro, o forse dovrei dire avanti, la tua Piccola Scilla fino alla tua bolla di Domani? Anch'io me ne intendo un tantino di stregoneria. Arretra, bestiaccia!» Quell'ultima osservazione carica di signorile disprezzo era rivolta alla testa più piccola che si era spinta verso il Mouser con fare incuriosito. Slinoor si afferrò alla caviglia del piccoletto.

L'uomo/demone reagì alla domanda del Mouser battendosi una mano sul fianco dell'elmo rosso, come avesse dimenticato qualcosa di importante. Cominciò a spiegare, precipitosamente, che viaggiava tra i mondi con una nave (una "macchina spaziotemporale", e chissà cosa intendeva dire) che aveva l'abitudine di aleggiare un po' sopra al pelo dell'acqua ("una nave nera, con luci minuscole e alberi") e che quella nave si era allontanata da lui, in un altro nebbione, il giorno prima, mentre era impegnato a domare il mostro marino appena catturato. A partire da quel momento l'uomo/demone, a cavalcioni della testa di quella bestiaccia ormai divenuta docile, aveva continuato a cercare invano il veicolo perduto.

La descrizione ridestò un ricordo nella mente di Slinoor; riuscì a trovare il coraggio di spiegare con voce percettibile che nel precedente tramonto il marinaio di vedetta in coffa al *Calamaro* aveva avvistato per l'appunto una nave come quella, librata in aria verso il nordest.

L'uomo/demone si profuse in ringraziamenti, e dopo aver tempestato Slinoor di altre domande, annunciò con notevole sollievo di tutti quanti di essere ormai pronto a dirigersi verso est, animato da una nuova speranza.

«Probabilmente non avrò mai l'occasione di ricambiare le vostre cortesie» disse congedandosi. «Ma mentre voi veleggiate sulle acque dell'eternità, almeno potrete portare con voi il mio nome: Karl Treuherz, del Hagenbeck.»

Hisvet, che era rimasta in ascolto sul ponte di mezzo, scelse giusto quel momento per salire la breve scaletta del ponte di poppa. Per difendersi dalla nebbia fredda, indossava un camice d'ermellino con cappuccio.

Nell'istante in cui i capelli argentei e l'incantevole visetto pallido della fanciulla apparvero al di sopra del piano del ponte di poppa, la testa più piccola del drago, che in quel momento si stava ritraendo dignitosamente, sfrecciò verso di lei con la rapidità di un serpe all'attacco. Hisvet stramazzò, e il legno del parapetto si schiantò fragorosamente.

Mentre arretrava in mezzo alla nebbia, a cavalcioni della testa più grossa e dagli occhi più miti, Karl Treuherz berciò come prima non aveva mai fatto e percosse senza misericordia la testa più piccola.

Poi il mostro bicipite e il suo *mahout* arancione e porpora si intravvidero appena nella nebbia che si addensava, mentre giravano attorno alla poppa del *Calamaro.* L'uomo/demone lanciò una frase incomprensibile, in tono più dolce, che poteva essere di scusa e di commiato: «*Es tut mir sher leid! Aber dankeschoen, dankeschoen!*[4]»

Con un ultimo, sommesso "Hoongk!" l'abbinamento uomo-demone-drago-drago si dileguò nella nebbia.

Fafhrd e il Mouser corsero apparigliati al fianco di Hisvet, scavalcando il parapetto fracassato, ma ottennero solo una sprezzante ripulsa, quando lei si rialzò dal ponte di mezzo, massaggiandosi con delicatezza un'anca e procedendo claudicante per un paio di passi.

«Non avvicinatevi a me, o sciocchi!» esclamò irritata. «Che vergogna, che una Damigella debba salvarsi da una morte zannuta cadendo indecorosamente su quella parte che quasi mi vergognerei di indicarvi sul corpo di Frix! Voi non siete gentili cavalieri, altrimenti sul ponte di poppa sarebbero sparse, ora, teste di drago. Onta su di voi!»

Intanto, squarci di cielo limpido e di acqua cominciavano ad apparire verso occidente, e il vento, che soffiava dalla stessa direzione, si rinforzò. Slinoor si lanciò avanti, urlando al nostromo di cacciar via dal castello di prora i marinai atterriti dal mostro, prima che il *Calamaro* subisse qualche danno.

Sebbene il pericolo fosse in effetti piuttosto ridotto, il Mouser si piantò accanto al timone e Fafhrd sorvegliò la vela maestra. Poi Slinoor, che stava tornando svelto verso poppa seguito da alcuni marinai pallidissimi, balzò con un grido verso il parapetto.

Il banco di nebbia si stava spingendo lentamente, ondeggiante, verso est. La distesa dell'acqua si scorgeva, nitida, fino all'orizzonte. Due tiri di freccia più a nord del *Calamaro*, altre quattro navi stavano uscendo in ordine sparso da quel muro bianco: la galea da guerra *Squalo* e le navi onerarie *Tonno*, *Carpa*, e *Cernia*. La galea, che procedeva rapidamente spinta dai remi, stava puntando diritta contro il *Calamaro*.

Ma Slinoor stava guardando verso sud, ad occhi sbarrati. Là, a meno di un tiro di freccia di distanza, c'erano due navi: una era fuori dal banco di nebbia, l'altra ancora seminascosta.

Quella bene in vista era la *Conchiglia*, e stava per sprofondare di prua, con l'acqua già alle frisate. La vela maestra, trascinata all'indietro, galleggiava scura sul mare. Il ponte deserto era bizzarramente inarcato verso l'alto.

La nave avvolta nella nebbia era un cutter nero, con la vela pure nera.

Tra i due vascelli, dalla *Conchiglia* verso il cutter, si muoveva una moltitudine di minuscole increspature dalla testa scura.

Fafhrd raggiunse Slinoor. Senza distogliere lo sguardo, questi disse semplicemente: «Ratti.» Fafhrd inarcò le sopracciglia.

Il Mouser si portò accanto a loro, dicendo: «La *Conchiglia* è piena di falle. L'acqua fa gonfiare il grano: questo forza il ponte e lo fa inarcare.»

Slinoor annuì e indicò il cutter. Si potevano scorgere indistintamente minuscole forme scure (sicuramente ratti!) che salivano dall'acqua e si inerpicavano sulle murate. «Ecco chi ha aperto le falle nella *Conchiglia*!» disse Slinoor.

Poi indicò un punto tra le due navi, vicino al cutter. Alla retroguardia di quell'esercito di increspature ve n'era una dalla testa bianca. Un attimo dopo, una piccola forma candida si arrampicò svelta sulla murata del cutter. Slinoor disse: «Ed ecco chi comandava quelli che hanno aperto le falle.»

Con un rombo sordo e uno scroscio di tavole spezzate, il ponte inarcato

della *Conchiglia* esplose verso l'alto, eruttando torrenti brunastri.

«Il grano!» gridò Slinoor, con voce rauca.

«Adesso sapete che cosa manda a picco le navi» disse il Mouser.

Il cutter nero si spinse verso ovest, addentrandosi nella nebbia che si allontanava: ormai, sembrava un'apparizione spettrale.

La galea da guerra, lo *Squalo*, passò in un gran ribollire d'acque accanto alla poppa del *Calamaro*: i suoi remi si muovevano come le zampe di un centopiedi frettoloso. Lukeen urlò: «Che sudicio trucco! La *Conchiglia* è stata attirata lontano dal convoglio, nella notte!»

Il cutter nero, vincendo la gara di velocità con la nebbia che si spingeva ondeggiando verso est, svanì in quel candore.

La *Conchiglia*, con il ponte schiantato, affondò di prua, senza quasi formare gorghi, e scese obliquamente nelle nere profondità salmastre, trascinata dalla chiglia appesantita.

Tra gli squilli della tromba da combattimento, lo *Squalo* si avventò entro la muraglia bianca, all'inseguimento del cutter.

Anche l'albero maestro della *Conchiglia* affondò, tagliando un lieve solco nell'onda. A sud del *Calamaro*, ormai, si vedeva soltanto un'immensa macchia di chicchi bruni che si andava allargando.

Torvo in viso, Slinoor si rivolse al suo secondo.

«Entrate nella cabina della Damigella Hisvet, se necessario con la forza» ordinò. «Contate i suoi ratti bianchi!»

Fafhrd e il Mouser si guardarono in faccia.

Tre ore più tardi, i quattro erano riuniti nella cabina di Hisvet, insieme alla Damigella, a Frix e a Lukeen.

La cabina, dal soffitto così basso da costringere Fafhrd, Lukeen e il secondo a camminare curvi e da indurli a starsene aggobbiti quando erano seduti, era abbastanza spaziosa per una nave oneraria, e tuttavia i visitatori stavano stretti, tra le gabbie dei ratti e i bagagli profumati e bordati d'argento di Hisvet, ammonticchiati sui mobili scuri e sui bauli di Slinoor. Tre finestrelle, verso poppa, e le feritoie di tribordo e di babordo lasciavano filtrare una luce smorzata.

Slinoor e Lukeen si erano seduti contro le finestrelle, dietro a un tavolo stretto. Fafhrd occupava un baule, che aveva sbarazzato di quanto vi stava sopra, il Mouser un barilotto rovesciato. In mezzo a loro stavano le quattro gabbie dei ratti, i cui candidi inquilini apparivano silenziosamente interessati alla scena non meno degli esseri umani. Il Mouser si divertì a immagi-

nare come sarebbero andate le cose se fossero stati i ratti albini a giudicare gli uomini, anziché viceversa. I ratti bianchi dagli occhi azzurri, sistemati in fila, sarebbero apparsi come giudici formidabili, già ammantati d'ermellino. Immaginò che, dall'alto di seggi imponenti, fissassero spietati Lukeen e Slinoor piccolissimi e intimiditi, attorno ai quali ratti paggi e ratti cancellieri si muovevano svelti, mentre alle loro spalle i ratti picchieri bardati con armature leggere impugnavano armi fantastiche, tutte uncini e lame ricurve.

Il secondo rimase piantato, un po' curvo, accanto allo spioncino aperto della porta chiusa, anche per accertarsi che nessuno dei marinai venisse a origliare.

La Damigella Hisvet era seduta a gambe incrociate sulla cuccetta, con il camice d'ermellino decorosamente rimboccato sotto le ginocchia, e riusciva ad avere un'aria distante e solenne persino in quella posa. Ogni tanto, la sua destra giocherellava con i capelli scuri e ondulati di Frix, accovacciata sul ponte accanto alle ginocchia della padroncina.

Il fasciame scricchiolò, quando il *Calamaro* puntò verso nord. Di tanto in tanto, si sentiva lo sdrucciolare fioco dei piedi nudi dei timonieri sul ponte di poppa, sopra di loro. Dalle piccole botole che portavano alla stiva e dalle commessure del tavolato saliva penetrante, un po' acre e bruciato, l'odore del grano.

Cominciò a parlare Lukeen. Era un uomo magro, dalle spalle incurvate e dai muscoli sporgenti, alto quasi come Fafhrd. Sopra la semplice tunica nera indossava una corta cotta di maglia di ferro brunito, dagli anelli finissimi. Una fascia dorata gli teneva a posto i capelli scuri, e fissata sulla fronte brillava la stella marina a cinque punte di ferro brunito che era l'emblema di Lankhmar.

«Come posso dire che la *Conchiglia* è stata attirata con un inganno lontano dal convoglio? Due ore prima dell'alba, mi è parso per due volte di udire il suono del gong dello *Squalo*, in lontananza, sebbene io fossi proprio a bordo dello *Squalo* e accanto al gong, che non suonava affatto. Anche tre dei miei uomini lo hanno udito. Era stranissimo. Signori, io conosco il timbro del gong delle galee da guerra e delle navi mercantili di Lankhmar meglio di quanto non conosca le voci dei miei figli. Il suono che ho udito era così simile a quello dello *Squalo* che non ho pensato potesse essere di un'altra nave... L'ho creduto un'eco fantasma malaugurante, o uno scherzo dei nostri nervi, e non ho ritenuto che fosse il caso di agire. Se avessi avuto il più lontano sospetto...»

Con una smorfia rabbiosa, scosse il capo e proseguì: «Adesso so che il cutter nero deve avere a bordo un gong fabbricato apposta per ripetere alla perfezione la nota dello *Squalo.* Se ne sono serviti, probabilmente con l'intervento di qualcuno che imitava la mia voce, per attirare la *Conchiglia* nella nebbia, lontano dalla formazione, in modo che l'orda dei ratti comandata da quello bianco potesse fare i suoi comodi senza che nessuno di noi udisse le urla dell'equipaggio. Devono aver aperto almeno venti falle, rosicchiando le opere vive della *Conchiglia*, perché l'acqua entrasse tanto rapidamente e il grano si gonfiasse in quel modo. Oh, sono molto più astuti e perseveranti degli uomini, quei piccoli diavoli dai denti aguzzi!»

«Quale follia marinaresca!» sbuffò Fafhrd, interrompendolo. «I ratti che fanno urlare gli uomini? E che li uccidono? Ratti che si impadroniscono di una nave e l'affondano? Ratti comandati da un ufficiale, ligi alla disciplina? Oh, ma questa è la più assurda delle superstizioni!»

«Siete l'individuo più adatto a parlare di superstizioni e di cose impossibili, Fafhrd» ribatté Slinoor, «quando proprio stamattina avete conversato con un demone mascherato, che blaterava in una lingua incomprensibile e cavalcava un drago a due teste.»

Lukeen guardò Slinoor inarcando le sopracciglia. Era la prima volta che sentiva parlare dell'episodio.

Fafhrd disse: «Quello viaggia tra i mondi. È una faccenda completamente diversa. La superstizione non c'entra.»

Slinoor rispose in tono scettico: «Immagino non fosse superstizione neppure quel che mi avete detto di aver appreso dalla fattucchiera a proposito dei Tredici?»

Fafhrd rise. «Oh, io non ho mai creduto una sola parola di ciò che mi diceva la fattucchiera. Era una vecchia matta. Ho raccontato le sue frottole a puro titolo di curiosità.»

Slinoor scrutò Fafhrd incredulo, ad occhi socchiusi, poi disse a Lukeen: «Continuate.»

«C'è ben poco da aggiungere» fece quest'ultimo. «Ho visto i battaglioni di ratti tornare a nuoto dalla *Conchiglia* al cutter nero. Ho visto, come lo avete visto voi, il loro ufficiale bianco.» Questo lo disse lanciando un'occhiataccia a Fafhrd. «Successivamente, ho inseguito invano per due ore il cutter nella nebbia, fino a quando i rematori sono stati colti dai crampi. Se lo avessi trovato, non sarei andato all'arrembaggio, l'avrei semplicemente incendiato! Sì, e avrei tenuto lontani i ratti spargendo sull'acqua olio in fiamme, se avessero cercato di cambiare nave ancora una volta! Sì, e avrei

riso vedendo friggere quegli assassini impellicciati!»

«Giustissimo» disse Slinoor, in tono che non ammetteva repliche. «E secondo voi, comandante Lukeen, cosa dovremmo fare, adesso?»

«Affondate quei diavoli bianchi nelle loro gabbie» rispose senza esitare Lukeen, «prima che possano comandare l'abbordaggio di altre navi, o che i nostri marinai impazziscano di paura.»

La proposta suscitò immediatamente una gelida rimbeccata da parte di Hisvet: «Prima dovrete annegare me, dopo avermi zavorrata d'argento, comandante!»

Lukeen deviò lo sguardo verso i vari barattoli d'argento a grandi manici contenenti gli unguenti, e le pesanti catenine d'argento arrotolate su un ripiano accanto alla cuccetta. «Anche questo non è impossibile, Damigella» disse, con un sorriso aspro.

«Non esiste un'ombra di prova a suo carico!» sbottò Fafhrd. «Piccola Signorina, quest'uomo è pazzo.»

«Non ci sono prove?» ruggì Lukeen. «Ieri c'erano dodici ratti bianchi. Ora sono undici.» Tese la mano verso le gabbiette ammonticchiate e i loro altezzosi inquilini dagli occhi azzurri. «Li avete contati tutti. Chi altri, se non questa diabolica Damigella, può avere inviato l'ufficiale bianco a comandare gli assassini dai denti aguzzi che hanno distrutto la *Conchiglia*? Che altre prove volete?»

«Sì, è vero!» si intromise il Mouser, con una voce alta e vibrante che richiamava l'attenzione. «Le prove sono sufficienti... *se* ieri c'erano dodici ratti nelle quattro gabbie.» Poi aggiunse, con fare distratto ma ben distintamente: «A quanto rammento, erano undici.»

Slinoor fissò il Mouser ad occhi sbarrati, come non credesse alle proprie orecchie. «Voi mentite!» disse. «E peggio ancora, mentite in modo assurdo! Ma se voi, Fafhrd e io abbiamo detto che c'erano dodici ratti bianchi!»

Il Mouser scosse il capo. «Fafhrd e io non abbiamo detto una sola parola circa l'esatto numero dei ratti. *Voi* avete detto che erano una dozzina» spiegò a Slinoor. «Non dodici, ma... una dozzina. Ho pensato che usaste quell'espressione in senso approssimativo, per fare cifra tonda.» E fece schioccare le dita. «Adesso ricordo che quando avete parlato di una dozzina, per pura curiosità ho contato quei sorci. Ed erano undici. Tuttavia, mi pareva una questione di poco conto, non meritevole di discussione.»

«No, ieri c'erano dodici ratti» affermò solennemente Slinoor, con grande convinzione. «Vi sbagliate, Gray Mouser.»

«Credo più alla testimonianza del mio amico Slinoor che a quella di una

dozzina di uomini come voi» intervenne Lukeen.

«È vero, gli amici debbono mostrarsi solidali» fece il Mouser con un sorriso d'approvazione. «Ieri ho contato i ratti inviati in dono da Glipkerio, ed erano undici. Capitan Slinoor, di tanto in tanto, può capitare a chiunque di sbagliare. Analizziamo la situazione. Dodici ratti bianchi, divisi per quattro gabbie, fanno tre per gabbia. E adesso fatemi pensare... Ci sono! C'è stato un momento, ieri, in cui tutti noi li abbiamo sicuramente contati... quando li abbiamo portati in questa cabina. Quanti ce n'erano nella gabbia che avete portato voi, Slinoor?»

«Tre» rispose quello, immediatamente.

«E tre nella mia» disse il Mouser.

«E tre in ciascuna delle altre due» si intromise spazientito Lukeen. «Perché stiamo a perdere tempo?»

«Proprio così» convenne energicamente Slinoor, approvando con un cenno del capo.

«Aspettate!» disse il Mouser, levando una mano dalle dita aguzze. «C'è stato un momento in cui tutti noi dobbiamo avere notato quanti ratti c'erano in una delle gabbie portate da Fafhrd... quando l'ha sollevata continuando a parlare con Hisvet. Rievocate la scena. L'ha sollevata così.» Il Mouser congiunse il pollice e il medio. «Quanti ratti c'erano in quella gabbia, Slinoor?»

L'interpellato aggrottò pensoso la fronte. «Due» disse, e immediatamente aggiunse: «E quattro nell'altra.»

«Avete appena detto che ce n'erano tre in ciascuna» gli rammentò il Mouser.

«No!» negò Slinoor. «È stato Lukeen a dirlo, non io.»

«Sì, ma voi avete approvato con un cenno del capo, confermando» disse il Mouser; le sue sopracciglia inarcate erano lo specchio stesso della più disinteressata ricerca della verità.

«Ho solo approvato quel che ha detto, cioè che stavamo perdendo tempo» ribatté Slinoor. «E continuiamo a perderlo.» Tuttavia, le rughe incise sulla fronte non si erano spianate completamente, e la voce aveva perduto quel tono di sicurezza tagliente.

«Capisco» fece dubbioso il Mouser. Poco a poco, aveva preso a recitare la parte del pubblico accusatore che delucida le imputazioni nell'aula del tribunale, camminando avanti e indietro e aggrottando la fronte per vezzo professionale. Poi sparò una domanda a bruciapelo: «Fafhrd, quanti ratti hai trasportato?»

«Cinque» rispose arditamente l'Uomo del Nord, che non aveva molta dimestichezza con l'aritmetica, ma che aveva avuto tutto il tempo di contare sulle dita senza farsi notare, e di riflettere su quel che intendeva fare il Mouser. «Due in una gabbia, tre nell'altra.»

«È falso» scattò Lukeen. «Quel barbaro meschino sarebbe pronto a giurare qualunque cosa pur di ottenere un sorriso dalla Damigella cui fa la corte.»

«Questa è una lurida menzogna!» ruggì Fafhrd; balzò in piedi e batté una sonora capocciata contro una trave di sostegno del ponte. Si coprì la testa con entrambe le mani e si piegò in due, stordito dal dolore.

«Siediti, Fafhrd, prima che ti inviti a chiedere scusa alla trave!» ordinò il Mouser con asprezza poco sentita. «Questo è un tribunale serio e civile, non una rissa tra barbari! Vediamo... tre più tre più cinque fanno... undici! Damigella Hisvet!» Puntò con fare accusatore l'indice in mezzo agli occhi dalle iridi rosse della fanciulla e domandò, severo: «Quanti ratti bianchi avete portato a bordo del *Calamaro*? Dite la verità, adesso, e null'altro che la verità!»

«Undici» rispose lei, pudicamente. «Oh, sono lieta che qualcuno abbia avuto finalmente l'intelligenza di chiedermelo.»

«Ma io so che non è vero!» dichiarò bruscamente Slinoor, con la fronte di nuovo spianata. «Perché non ci ho pensato prima? Avrei risparmiato a tutti questi interrogatori e questi conteggi. Proprio in questa cabina ho la lettera d'incarico che mi ha inviato Glipkerio. Vi si parla esplicitamente della Damigella Hisvet, figlia di Hisvin, e di dodici ratti bianchi ammaestrati. Aspettate: la tirerò fuori e ve la caccerò sotto al naso!»

«È inutile, capitano» si intromise Hisvet. «Ho visto la lettera mentre veniva scritta, e posso confermare la veridicità delle vostre affermazioni. Ma purtroppo, tra il momento in cui la lettera è stata inviata e quello in cui sono salita a bordo del *Calamaro*, il povero Tchy è stato divorato da Bimbat, il segugio gigante per la caccia al cinghiale, di proprietà di Glippy.» Si sfiorò l'angolo dell'occhio con un dito affusolato e tirò su col naso. «Povero Tchy, era il più amabile dei dodici. È per questo che sono rimasta nella mia cabina, i primi due giorni.» Ogni volta che Hisvet pronunciava il nome di Tchy, gli undici ratti in gabbia squittivano dolorosamente.

«"Glippy" sarebbe il nostro sovrano?» sbottò Slinoor, sinceramente sconvolto. «Oh, che svergognata!»

«Sì, sorvegliate il vostro linguaggio, Damigella» ammonì severo il Mouser, immedesimandosi nel nuovo ruolo di austero inquisitore. «Gli even-

tuali rapporti intimi tra voi e il nostro sovrano, l'arcinobile Glipkerio Kistomerces, non riguardano la competenza di questo tribunale!»

«Questa donna mente come la più astuta delle streghe!» affermò indignato Lukeen. «Lo schiacciapollici o la ruota, o magari una semplice torsione di quel braccio pallido dietro la schiena basterebbero a strapparle in fretta la verità!»

Hisvet si girò di scatto e lo squadrò con fierezza.

«Accetto la vostra sfida, Comandante» disse in tono tranquillo, posando la destra sulla testa bruna dell'ancella. «Frix, protendi la mano nuda, o la parte del corpo che questo valoroso gentiluomo intende torturare.» L'ancella bruna raddrizzò la schiena. Il suo viso era impassibile, le labbra serrate in un piglio deciso, sebbene i suoi occhi lanciassero in giro occhiate frenetiche. Hisvet proseguì, rivolta a Slinoor e a Lukeen: «Se conosceste almeno un poco le leggi di Lankhmar, sapreste che una vergine con il rango di Damigella può venire torturata soltanto nella persona della sua ancella, la quale con la sua ferma sopportazione del dolore più atroce prova l'innocenza della padrona.»

«Che cosa vi avevo detto di costei?» domandò Lukeen, rivolto a tutti quanti. «Astuzia è un termine troppo grossolano per descrivere le sue frodi, più fini d'una ragnatela!» Lanciò un'occhiataccia a Hisvet e disse sprezzante, storcendo la bocca: «Vergine, poi!»

Hisvet sorrise con fredda sopportazione. Fafhrd arrossì e, sebbene si stringesse ancora tra le mani la testa dolorante, si trattenne appena dal balzare di nuovo in piedi. Lukeen lo squadrò divertito, sicuro di poterlo prendere in giro come voleva, e non meno certo che quel barbaro fosse troppo tardo per reagire insultandolo a tono.

Fafhrd fissò pensieroso Lukeen, sempre stringendosi il capo con le mani intrecciate. Poi disse: «Sì, voi fate il coraggioso con l'armatura addosso, e minacciate le povere fanciulle e parlate di torture, ma se foste senza armatura e doveste provare la vostra virilità con una brava ragazza, crollereste come un verme!»

Lukeen scattò in piedi, furibondo, e si prese anche lui una tremenda capocciata contro la trave. Lanciò uno strillo, rabbrividendo, e barcollò. Tuttavia cercò a tentoni l'impugnatura della spada che portava al fianco e la strinse. Slinoor gli abbrancò il polso e lo costrinse a sedersi.

«Controllatevi, Comandante!» implorò austeramente: sembrava acquisire maggiore decisione quanto più gli altri litigavano e si scambiavano insulti. «Fafhrd, non voglio più sentire frasi del genere. Gray Mouser, questo

non è il vostro tribunale ma il mio, e noi non siamo qui per cavillare sulle leggi bensì per affrontare un pericolo concreto. In questo preciso momento, questa flotta oneraria corre gravi rischi. Sono a repentaglio le nostre stesse vite. Più ancora, Lankhmar sarà in pericolo, se Movarl non riceverà il grano inviato in dono con questa terza spedizione. La scorsa notte la *Conchiglia* è stata proditoriamente distrutta. Stanotte può toccare alla *Cernia* o al *Calamaro*, forse addirittura allo *Squalo*, o magari a tutte le nostre navi insieme. I primi due convogli partirono preavvertiti e ben protetti, eppure andarono completamente distrutti.»

Fece una pausa, lasciando che quelle parole facessero il debito effetto. «Mouser, voi avete suscitato qualche piccolo dubbio nella mia mente, con la vostra storia degli undici/dodici ratti. Ma un piccolo dubbio è ben poca cosa quando sono in pericolo le città e le vite della patria. Per la sicurezza del convoglio e di Lankhmar affogheremo immediatamente i ratti bianchi e sorveglieremo con la massima attenzione la Damigella Hisvet fino al porto di Kvarch Nar.»

«Giusto!» gridò convinto il Mouser, precedendo lo scatto di Hisvet. Ma poi aggiunse subito: «*Oppure*... meglio ancora, incaricate me e Fafhrd di montare incessantemente la guardia non solo a Hisvet, ma anche agli undici ratti bianchi. In tal modo non rovineremo il dono di Glipkerio e non correremo il rischio di offendere Movarl.»

«Immagino che nessuno riesca a sorvegliare a dovere i ratti. Sono troppo furbi» lo informò Slinoor. «In quanto alla Damigella, ho intenzione di mandarla a bordo dello *Squalo*, dove sarà controllata più attentamente. Movarl vuole il grano, non i ratti. Non sa neppure che esistano, quindi non può indignarsi se non li riceve.»

«Ma ne è informato, invece» esclamò Hisvet. «Glipkerio e Movarl si scambiano missive ogni settimana per mezzo della posta via albatros. Oh, Nehwon diventa sempre più piccolo con il passare degli anni, Capitano... le navi sono lente come lumache in confronto ai grandi uccelli postini. Glipkerio ha annunciato l'invio dei ratti a Movarl, il quale ha espresso la più grande felicità per il dono e l'impazienza di vedere le esibizioni delle Ombre Bianche. E di vedere me» aggiunse, chinando pudicamente il capo.

«Inoltre» si intromise pronto il Mouser, «devo oppormi fermamente, e me ne rincresce moltissimo, Slinoor, al trasferimento di Hisvet a bordo di un'altra nave. L'incarico che Glipkerio ha assegnato a Fafhrd e a me, e posso mostrarlo in qualsiasi momento, stabilisce in termini chiarissimi che dobbiamo scortare la Damigella ogni volta che esce dal suo alloggio priva-

to. Il sovrano ci ha resi pienamente responsabili della sicurezza di questa fanciulla... e delle Ombre Bianche, che come egli stesso afferma a tutte lettere, valuta assai più del loro peso in gemme.»

«Allora potrete scortare la Damigella a bordo dello *Squalo*» disse asciutto Slinoor al Mouser.

«Io, quel barbaro sulla mia nave non lo voglio!» gracidò Lukeen, che strizzava ancora gli occhi per il dolore della botta.

«Non mi degnerei mai di salire a bordo di una simile tinozza a remi» ribatté fulmineo Fafhrd, con il disprezzo che tutti i barbari provavano per le galee.

«*Inoltre*» si intromise nuovamente il Mouser a voce alta, rivolgendo a Fafhrd un gesto ammonitore, «come vostro amico, Slinoor, ho il dovere di avvertirvi che con queste insensate minacce contro le Ombre Bianche e la Damigella in persona, voi rischiate di incorrere nel più violento sdegno non soltanto del nostro sovrano, ma anche del più potente mercante di grano di tutta Lankhmar.»

Slinoor rispose, con la più grande semplicità: «Io penso solo alla città e alla flotta oneraria. Lo sapete bene.» Ma Lukeen, furibondo, sputò un: «Ah!» e aggiunse sprezzante: «Lo Sciocco Gray Mouser non ha ancora capito che proprio Hisvin, il padre di Hisvet, è il responsabile degli affondamenti causati dai ratti, perché in questo modo si arricchisce vendendo a Glipkerio nuovi carichi di grano!»

«Tacete, Lukeen!» ordinò Slinoor, in tono apprensivo. «Queste vostre ipotesi azzardate sono fuor di luogo!»

«Ipotesi mie?» esplose Lukeen. «L'idea è stata *vostra*, Slinoor... Sicuro, e avete detto che Hisvin trama per spodestare Glipkerio... Sì, e che è in combutta con i Mingol! Diciamo la verità, una volta tanto!»

«E allora parlate solo per voi, Comandante» disse Slinoor in tono tagliente. «Temo veramente che il colpo vi abbia scombussolato il cervello. Gray Mouser, voi siete uomo di buon senso» fece, supplichevole. «Non riuscite a capire qual è la mia preoccupazione più grande? Siamo soli, alle prese con un massacro in alto mare. Dobbiamo prendere misure per evitare che la cosa si ripeta. Oh, ma nessuno di voi è disposto a dimostrare un po' di senso comune?»

«Sì, io, Capitano, poiché lo domandate» esclamò in tono vivace Hisvet, sollevandosi in ginocchio sulla cuccetta e volgendosi verso Slinoor. La luce solare, filtrando da una feritoia, brillava sui suoi capelli argentei e lampeggiava sul cerchio d'argento che li stringeva. «Sono soltanto una fanciul-

la, non avvezza a problemi di guerra e di rapina, e tuttavia ho un'idea semplice ed esauriente, che ho atteso invano di sentir formulare da qualcuno di voi gentiluomini, esperti di violenza.

«Questa notte una nave è stata distrutta. Voi attribuite il massacro ai ratti, bestiole che lascerebbero comunque una nave in procinto di affondare, che hanno spesso tra loro qualche esemplare albino, e che solo con un incredibile sforzo d'immaginazione possono venire ritenuti capaci di uccidere un intero equipaggio e di far scomparire tutti i cadaveri. Per colmare le enormi lacune di questa bizzarra teoria, voi fate di me una sinistra regina dei ratti, capace di operare prodigi di magia nera e addirittura, sembra, fate del mio povero vecchio babbo un onnipotente imperatore dei ratti.

«Eppure proprio questa mattina avete incontrato un distruttore di navi se mai ne è esistito uno, e lo avete lasciato allontanare muggendo indisturbato. Ma l'uomo/demone ha persino confessato di avere cercato a lungo un mostro dalle molte teste che strappasse gli uomini dal ponte delle navi per divorarli. Sicuramente egli ha mentito quando ha detto che il mostro da lui trovato su questo mondo mangiava soltanto robetta piccola, perché il mostro si è avventato verso di me per divorarmi... e ancor prima avrebbe potuto trangugiare uno qualunque di voi, se non fosse stato sazio!

«Non è forse la cosa più probabile, che il drago bicipite dai lunghi colli abbia strappato tutti i marinai della *Conchiglia* dal ponte, stanandoli dal castello di prora e dalla stiva, se vi si erano rifugiati, estraendoli come biscotti da una scatola e poi abbia aperto falle nel fasciame della stessa *Conchiglia*? O forse, come è assai più probabile, la nave è andata a sventrarsi nella nebbia contro le Rocce del Drago, e nello stesso tempo ha incontrato il mostro marino. Queste sono possibilità ragionevoli, signori, che appaiono inequivocabili anche a una tenera fanciulla e non richiedono grandi elucubrazioni mentali.»

Quel sorprendente discorso suscitò un miscuglio di reazioni caotiche. Il Mouser applaudì: «Un gioiello di acume degno d'una principessa, Damigella: oh, voi sareste uno stratega eccezionale!» Fafhrd disse deciso: «Molto logico, Piccola Signorina, eppure Karl Treuherz mi è sembrato un demone onesto.» Frix dichiarò, orgogliosamente: «La mia padrona è più intelligente di voi tutti.» Il secondo, che stava sempre accanto alla porta, guardò Hisvet ad occhi sbarrati e si fece il segno della stella marina. Lukeen ringhiò: «Quella dimentica il cutter nero: troppo comodo!» In quanto a Slinoor li azzittì tutti quanti urlando: «Avete detto per scherzo "regina dei ratti"? Lo siete davvero!»

Mentre gli altri ammutolivano nell'udire quell'accusa tremenda, Slinoor, fissando torvo e intimorito Hisvet, continuò in fretta: «La Damigella, con il suo discorso, mi ha ricordato l'argomento decisivo contro di lei. Karl Treuherz ci ha detto che il suo drago, poiché viveva presso le Rocce dei Ratti, mangiava esclusivamente topi. Non ha neppure tentato di trangugiare noi uomini, benché ne avesse la possibilità, eppure quando è apparsa Hisvet si è avventato subito contro di lei: sapeva a quale razza apparteneva in realtà.»

La voce di Slinoor, adesso, era venata da un fremito. «Tredici ratti dotati di mente umana governano l'intera razza dei sorci. Così afferma l'antica saggezza, per bocca dei più grandi veggenti di Lankhmar. Undici sono quei furbacchioni dal vello argenteo, che ascoltano in silenzio ogni nostra parola. Il dodicesimo sta festeggiando a bordo del cutter nero la vittoria sulla *Conchiglia*. Il tredicesimo» concluse, tendendo l'indice, «è questa Damigella dai capelli argentei e dagli occhi rossi!»

A questo punto Lukeen si alzò in piedi incespicando e gridò: «Un ragionamento molto acuto, Slinoor! E perché costei indossa indumenti tanto pudichi e pesanti, se non per nascondere ulteriori prove dell'appartenenza a quella razza temibile? Lasciate che le strappi di dosso il camice d'ermellino che l'avvolge e vi mostrerò un corpo rivestito di pelo bianco e dieci minuscoli bottoni neri, al posto del giusto seno che dovrebbe avere una fanciulla!»

Mentre Lukeen girava attorno alla tavola per raggiungere Hisvet, Fafhrd balzò in piedi con cautela non minore, e gli bloccò le braccia contro i fianchi in una stretta degna d'un orso, esclamando: «No! Toccatela, e siete morto!»

Frix, intanto, gridò: «Il drago era sazio dell'equipaggio della *Conchiglia*, come ha detto la mia padrona. Non voleva più uomini rozzi e tigliosi, ma si è affrettato ad avventarsi contro la mia cara signora dalle carni tenere e squisite, considerandola un bocconcino da dessert!»

Lukeen si dibatté, si girò fino a piantare minacciosamente gli occhi neri in quelli verdi di Fafhrd. «Oh, pazzo barbaro!» gracchiò. «Ignorerò il mio rango e la mia dignità per sfidarvi, in questo preciso momento, a battervi con me sul ponte di mezzo con i bastoni. Proverò l'influenza di Hisvet su di voi con il giudizio delle armi. Cioè, se voi osate affrontare un duello da persone civili, grosso scimmione puzzolente!» E centrò con uno sputo la faccia sarcastica di Fafhrd.

L'unica reazione di Fafhrd fu un grande sorriso, nonostante la saliva che

gli colava lungo la guancia: intanto continuava a tenere stretto Lukeen, quasi aspettandosi che quello cercasse di mordergli il naso.

Poi, dato che la sfida era stata formulata e accettata, persino a Slinoor, che pure scrollava il capo e levava gli occhi al cielo, non rimase altro che sbrigare in fretta i preparativi del duello, in modo che si svolgesse prima del tramonto e lasciasse ancora un po' di tempo per prendere misure ragionevoli, al fine di proteggere il convoglio prima che calasse l'oscurità notturna.

Quando Slinoor, il Mouser e il secondo girarono loro intorno, Fafhrd lasciò andare Lukeen, che subito, distogliendo sprezzante lo sguardo, salì sul ponte per chiamare dallo *Squalo* un drappello di soldati che lo aiutassero e assistessero allo scontro. Slinoor confabulò con il suo secondo e altri ufficiali. Il Mouser, dopo aver scambiato qualche parola con Fafhrd, si portò a prua, e prese a parlottare fitto fitto con il nostromo del *Calamaro* e con vari membri dell'equipaggio, persino con il cuoco e il mozzo addetto ai servizi di cabina. Di tanto in tanto, qualcosa passava in fretta dalla mano del Mouser a quella del marinaio con cui stava parlando.

CAPITOLO QUARTO

Nonostante le esortazioni di Slinoor, il sole stava già calando nel cielo occidentale prima che il suonatore di gong del *Calamaro* battesse il rapido segnale che annunciava l'imminenza del combattimento. A occidente e in alto il cielo era sgombro, ma il sinistro banco di nebbia indugiava ancora verso est, a una distanza d'una lega lankhmariana (venti tiri di freccia), parallelamente alla rotta del convoglio; e nei raggi obliqui del sole sembrava solido e abbagliante quasi quanto la parete di un ghiacciaio. Inspiegabilmente, né il sole caldissimo né il vento dell'ovest erano riusciti a dissiparlo.

I fanti di marina, dalle vesti nere, le maglie e gli elmi bruniti, stavano rivolti verso poppa e formavano una muraglia che tagliava in due il *Calamaro*, sui due lati dell'albero maestro. Tenevano le lance orizzontali e incrociate, formando una bassa barriera appuntita. I marinai dalle tuniche nere sbirciavano alle loro spalle o tra i loro stivali, oppure sedevano a gambe penzoloni sul lato di diritta del ponte di prora, dove la grande vela non bloccava la visuale. Alcuni stavano appollaiati sulle sartie.

Il parapetto spezzato era stato rimosso dal ponte di poppa, e là, attorno all'albero nudo, sedevano i tre giudici: Slinoor, il Mouser e il sergente di

Lukeen. Attorno a loro, quasi tutti a babordo dei due timonieri, erano raggruppati gli ufficiali del *Calamaro* e alcuni delle altre navi, sulla cui presenza il Mouser aveva insistito ostinatamente, sebbene si fosse perso molto tempo per trasferirli con la scialuppa.

Hisvet e Frix erano in cabina, con la porta chiusa. La Damigella avrebbe voluto assistere al duello attraverso l'uscio aperto, o addirittura dal ponte di poppa, ma Lukeen aveva protestato che in quel modo avrebbe potuto gettare su di lui un sortilegio malevolo con maggiore facilità, e i giudici gli avevano dato ragione. Però la griglia dello spioncino era aperta, e di tanto in tanto i raggi del sole brillavano su un occhio che sbirciava o su un'unghia laccata d'argento.

Tra la scura muraglia irta di lance, formata dai fanti di marina, e il ponte di poppa, si stendeva un ampio quadrato di tavole di quercia bianca. Era sgombro, a parte i meccanismi della gru e altri impianti fissi, e perfettamente piano, a parte il boccaporto principale, che formava un riquadro centrale d'una spanna più alto del resto. Ogni angolo del quadrato più ampio era delimitato da un arco di cerchio tracciato con gessetto nero. Il contendente che, dopo l'inizio del duello, avesse messo il piede entro la zona delimitata dall'arco di cerchio, o fosse balzato sul parapetto, o si fosse aggrappato alle sartie o fosse caduto fuori bordo, sarebbe stato dichiarato perdente.

Nell'arco di cerchio di babordo, verso prua, c'era Lukeen, in camicia e calzamaglia nera: portava ancora l'emblema della stella marina montato sulla fascia dorata. Accanto a lui stava il suo padrino: era il suo luogotenente, un uomo dal volto aquilino. Con la destra, Lukeen stringeva un bastone di pesante quercia compatta, alto quanto lui e grosso quanto il polso di Hisvet. Lo sollevò alto sopra la testa e lo roteò fino a farlo fischiare. Sorrideva ferocemente.

Nell'arco di cerchio di tribordo, accanto alla porta della cabina, c'erano Fafhrd e il suo padrino, il secondo ufficiale della *Carpa*, un uomo grasso e grossolano, che aveva qualcosa del Mingol nei lineamenti olivastri. Il Mouser non poteva essere nello stesso tempo giudice e padrino, e lui e Fafhrd avevano giocato spesso a dadi con il secondo della *Carpa* a Lankhmar, in passato... e avevano perso, il che indicava, se non altro, che quel tipo doveva essere intraprendente.

Dalle mani di costui Fafhrd prese il bastone; lo afferrò a mani incrociate, vicino a una delle estremità. Lo agitò lentamente un paio di volte nell'aria, per provarlo, poi lo rese al secondo della *Carpa* e si tolse il giubbotto.

I fanti di marina di Lukeen ridacchiarono vedendo l'Uomo del Nord che maneggiava il bastone come se fosse uno spadone a due mani, ma quando Fafhrd si denudò il petto villoso, i marinai del *Calamaro* scoppiarono in un'acclamazione. E quando Lukeen commentò a voce alta, rivolto al suo padrino: «Cosa vi avevo detto? Un grosso scimmione peloso, non c'è dubbio» e fece ruotare di nuovo il suo bastone, i marinai lo fischiarono cordialmente.

«Strano» commentò sottovoce Slinoor, «ero convinto che Lukeen fosse molto popolare tra i marinai.»

Il sergente di Lukeen si guardò intorno sconcertato, a quelle parole. Il Mouser si limitò ad alzare le spalle. Slinoor proseguì, rivolto proprio a lui: «Se i marinai sapessero che il vostro compagno si batte per i ratti, non lo acclamerebbero.» Il Mouser si limitò a sorridere.

Il gong suonò di nuovo.

Slinoor si alzò e annunciò a voce alta: «Duello con i bastoni, senza intervalli! Il Comandante Lukeen intende provare, contro il mercenario del sovrano, Fafhrd, certe accuse relative a una Damigella di Lankhmar. Il primo che perde i sensi o che è alla mercé dell'avversario ha perduto. Prepararsi!»

Due mozzi si mossero a balzelloni sul ponte di mezzo, spargendo manciate di sabbia bianca.

Mentre si sedeva, Slinoor osservò, rivolto al Mouser: «Questo duello è una vera sciagura! Ritarda la nostra azione contro Hisvet e i ratti. Lukeen è stato molto sciocco a sfidare il barbaro. Comunque, quando lo avrà steso, ci resterà ancora abbastanza tempo.»

Il Mouser inarcò un sopracciglio. Slinoor aggiunse, con tono disinvolto: «Oh, non lo sapevate? Lukeen vincerà: questo è certo.» Il sergente, con un sobrio cenno del capo, confermò: «Il Comandante è un maestro di bastoni. Non è roba per barbari.»

Il gong suonò per la terza volta.

Lukeen balzò agilmente oltre l'arco di gesso, e atterrò sul boccaporto, gridando: «Oh, scimmione peloso! Sei pronto a baciare due volte la quercia? Prima quella del mio bastone, poi quella del ponte?»

Fafhrd avanzò dondolandosi e stringendo il bastone con fare impacciato. Rispose: «Il vostro sputo mi ha avvelenato l'occhio sinistro, Lukeen, ma con quello destro vedo un buon bersaglio civilizzato.»

Lukeen, allora, si avventò allegramente contro di lui, fintando colpi al gomito e alla testa e sferrandone rapidamente uno, con l'altra estremità del

bastone, contro il ginocchio di Fafhrd, per farlo cadere o per azzopparlo.

Fafhrd, passando fulmineamente alla posizione tradizionale, parò e sferrò una risposta folgorante alla mascella di Lukeen.

Lukeen rialzò il bastone in tempo, e il colpo gli sfiorò solo la guancia: ma si sbilanciò, e subito Fafhrd gli fu addosso, ricacciandolo indietro con una gragnuola di colpi parati a malapena, tra gli applausi e gli evviva dei marinai.

Slinoor e il sergente sbarrarono gli occhi, e restarono a bocca aperta, mentre il Mouser intrecciava le dita e si limitava a mormorare: «Più adagio, Fafhrd!»

Poi, mentre si accingeva a farla finita, Fafhrd incespicò nello scendere dal boccaporto, e il colpo veloce mirato alla testa si trasformò in uno molto lento alle caviglie. Lukeen spiccò un salto, e il bastone di Fafhrd gli passò sotto ai piedi: poi mentre era ancora in elevazione sferrò una botta in testa all'avversario.

I marinai gridarono per il disappunto. I fanti acclamarono una sola volta, quasi ringhiando.

Quel colpo sferrato senza un appoggio non fu molto pesante, ma bastò a stordire Fafhrd, quasi completamente. Ora toccò a lui venir ricacciato indietro sotto una gragnuola di colpi. Per lunghi momenti non si udì altro che lo struscio degli stivali sulle tavole di quercia cosparse di sabbia, e il rapido, secco, musicale *bong* dei bastoni che si scontravano.

Quando Fafhrd riacquistò totalmente la lucidità, stava quasi cadendo per sfuggire a un colpo particolarmente cattivo. Scorse un segno nero, accanto al tacco, e capì che l'inevitabile passo indietro lo avrebbe portato dentro al cerchio.

Rapido come il pensiero, spinse il bastone dietro di sé, per puntellarsi. L'estremità dell'arma scivolò sul ponte, poi si arrestò contro l'esterno della cabina, e Fafhrd si diede una spinta in avanti, allontanandosi dalla linea tracciata con il gesso, balzò a lato per sfuggire ai colpi di Lukeen mentre non era in grado di proteggersi con il bastone.

I marinai urlarono, emozionati. I giudici e gli ufficiali, sul ponte di poppa, si inginocchiarono come giocatori di dadi.

Fafhrd dovette alzare il braccio sinistro per ripararsi la testa. Ricevette una botta sul gomito, e il braccio gli ricadde inerte lungo il fianco. Da quel momento fu costretto a maneggiare davvero il bastone come se fosse uno spadone, roteandolo con una mano sola in parate e colpi sibilanti.

Lukeen si tenne a distanza, usando maggiore prudenza, poiché sapeva

che il polso, unico, di Fafhrd si sarebbe stancato più in fretta dei suoi due, ormai. Gli avrebbe sferrato alcuni colpi svelti, poi sarebbe arretrato saltellando.

Parando appena un terzo di quegli assalti, Fafhrd rispose violentemente, non con un regolare colpo oscillante, ma semplicemente afferrando l'estremità del bastone e avventandosi. Data l'altezza di Fafhrd e la lunghezza del bastone, il colpo raggiunse Lukeen benché questi stesse arretrando, e la punta dell'arma del barbaro lo centrò al petto, in basso, proprio al plesso solare.

Lukeen lasciò ricadere la mandibola, e la bocca gli restò aperta. Barcollò. Fafhrd, prontissimo, gli fece schizzare via il bastone dalle mani; mentre cadeva con fragore sul ponte, fece crollare Lukeen con una seconda spinta quasi distratta.

I marinai acclamarono fino a diventare rauchi. I fanti ringhiarono sdegnati e uno di loro gridò: «Non è regolare!» Il padrino di Lukeen gli si inginocchiò accanto, lanciando occhiatacce a Fafhrd. Il secondo della *Carpa* improvvisò un frenetico balletto di gioia, si avvicinò a Fafhrd e gli tolse dalle mani il bastone. Sul ponte di poppa gli ufficiali dello *Squalo* erano torvi, ma quelli delle altre navi onerarie apparivano stranamente giubilanti. Il Mouser abbrancò Slinoor per il gomito, intimandogli: «Proclamate vincitore Fafhrd» mentre il sergente si accigliava terribilmente e, portandosi una mano alla tempia, borbottava: «Beh, che io sappia non c'è niente, nelle *regole*...»

In quel momento la porta della cabina si aprì e ne uscì Hisvet, vestita di un lungo abito di seta scarlatta con cappuccio.

Il Mouser, intuendo l'appressarsi di un momento solenne, balzò a tribordo, dove era appeso il gong del *Calamaro*, strappò il mazzuolo dalle mani dell'addetto e batté, selvaggiamente.

Sul *Calamaro* scese il silenzio. Poi i presenti lanciarono esclamazioni di sorpresa, indicando Hisvet. Lei si portò alle labbra un flauto d'argento e cominciò ad avanzare verso Fafhrd, danzando con aria sognante e suonando una melodia acuta, ossessiva di sette note in chiave minore. Le rispose il tinnire di minuscole campane perfettamente intonate. Poi Hisvet si girò a lato, voltandosi verso Fafhrd mentre gli girava intorno; le grida interrogative si mutarono in esclamazioni di stupore e di sbalordimento, e i marinai si spinsero il più possibile verso poppa, passando tra le sartie, quando divenne visibile il corteo guidato dalla Damigella.

Era formato da undici ratti bianchi che camminavano in fila indiana, ritti

sulle zampe posteriori, e indossavano minuscoli manti e berrettini scarlatti. I primi quattro reggevano nelle zampe anteriori grappoli di campanellini d'argento e li scuotevano ritmicamente. Poi venivano cinque ratti che portavano sulle spalle, un po' lasca, una doppia catena d'argento lucente, e sembravano cinque marinai che tirassero la catena dell'ancora. Ciascuno degli ultimi due portava, obliquamente, un sottile scettro d'argento alto quanto lui, e camminava eretto, la coda incurvata verso l'alto.

I primi quattro si arrestarono, uno a fianco dell'altro, di fronte a Fafhrd, e continuarono a far tintinnare le campanelle al ritmo del flauto di Hisvet.

Gli altri cinque marciarono diritti fino al piede destro di Fafhrd. Poi quello che veniva in testa si fermò, alzò gli occhi verso la faccia del barbaro, sollevando la zampa, e squittì tre volte. Quindi, stringendo in una delle zampette l'estremità della catena, con le altre tre si arrampicò sullo stivale di Fafhrd. Imitato dai quattro compagni, si inerpicò su per i calzoni ed il petto villoso dell'uomo.

Fafhrd abbassò lo sguardo verso la catena e i ratti ammantati di scarlatto senza muovere un muscolo, e si limitò ad aggrottare un po' la fronte quando le zampette minuscole gli tirarono inevitabilmente i ciuffi di pelo, sul petto.

Il primo ratto gli salì sulla spalla destra, passò dietro il collo e si portò sulla spalla sinistra, mentre gli altri quattro lo seguivano, in ordine, senza mollare mai la catena.

Quando i cinque animaletti furono ritti sulle spalle di Fafhrd, sollevarono una parte della catena argentea e gliela passarono sopra la testa, con grande destrezza. Il barbaro, intanto, stava guardando Hisvet, che aveva descritto attorno a lui un cerchio completo e adesso si era fermata, zufolando, dietro i suonatori di campanellini.

I cinque ratti lasciarono la presa, e la catena ricadde, formando un ovale lucente sul petto di Fafhrd. Nello stesso istante, ognuno dei ratti si levò il berretto scarlatto, alzandolo per quanto glielo permetteva la lunghezza della zampa anteriore.

Qualcuno gridò: «Vincitore!»

I cinque ratti riabbassarono i berretti e li sollevarono di nuovo, e quasi con un'unica voce tutti i marinai e parecchi dei fanti e degli ufficiali gridarono un tonante: «*Vincitore!*»

I cinque ratti orchestrarono altre due acclamazioni per Fafhrd, e gli uomini a bordo del *Calamaro* obbedirono come se fossero ipnotizzati, anche se era difficile capire se l'ipnosi fosse dovuta a qualche magia o alla mera-

viglia per lo straordinario e appropriato comportamento delle bestiole.

Hisvet concluse la melodia con un gaio svolazzo. I due ratti dai bastoni d'argento corsero sul ponte di poppa e, mettendosi ai piedi dell'albero dove tutti potevano vederli, cominciarono a battersi con stile perfetto: i loro bastoncini lampeggiavano nel sole e tintinnavano dolcemente, scontrandosi. Il silenzio si spezzò in esclamazioni e risate. I cinque scesero correndo dalle spalle di Fafhrd e ritornarono accanto ai suonatori di campanelli, intorno all'orlo della gonna di Hisvet. Il Mouser e molti ufficiali stavano saltando giù dal ponte di poppa, per stringere la mano a Fafhrd o per dargli pacche sulle spalle. I fanti avevano il loro daffare per tenere indietro i marinai, che si scambiavano scommesse sull'esito del nuovo duello.

Accarezzando la catena, Fafhrd disse al Mouser: «È strano che i marinai siano stati dalla mia parte fin dal principio.» Protetto dal generale brusio, il Mouser gli spiegò sorridendo: «Ho dato loro del denaro perché scommettessero su di te, contro i fanti. Poi, ho fatto correre qualche allusione e ho prestato denaro, allo stesso scopo, agli ufficiali delle altre navi. I sostenitori di un duellante non sono mai abbastanza. Ho cominciato a spargere la voce che gli albini sono ratti antiratto, addestrati per sterminare i loro simili, l'ultima trovata di Glipkerio per proteggere i convogli... I marinai le bevono facilmente, queste frottole.»

«Sei stato tu il primo a gridarmi vincitore?» chiese Fafhrd.

Il Mouser sogghignò. «Un giudice che prende le parti di uno dei contendenti? In un duello *civile*? Oh, ero pronto a farlo, ma non ce n'è stato bisogno.»

In quel momento, Fafhrd si sentì tirare leggermente per i calzoni e, abbassando lo sguardo, vide che il gattino nero si era coraggiosamente avvicinato attraverso quella foresta di gambe: adesso si stava arrampicando addosso a lui con fare deciso. Commosso da quel nuovo omaggio animale, Fafhrd borbottò dolcemente, mentre il gattino gli arrivava alla cintura: «Ti sei deciso a chiudere il nostro vecchio dissidio, eh, micetto nero?» In quel momento il gattino gli balzò sul petto, gli affondò i minuscoli artigli nella spalla nuda e, lanciando occhiate degne di un carnefice, graffiò poderosamente la mascella di Fafhrd, poi scavalcò con un salto un paio di teste, si aggrappò alla vela maestra e si arrampicò svelto lungo quella curva concava, bruna e tesa. Qualcuno lanciò una caviglia contro la minuscola macchia nera, ma la mira non fu precisa, e il gattino arrivò sano e salvo in cima all'albero.

«Abiuro tutti i gatti!» gridò indignato Fafhrd, toccandosi il mento. «D'o-

ra innanzi, le mie bestiole preferite saranno i ratti!»

«Ben detto, Spadaccino!» esclamò gaiamente Hisvet, al centro di una cerchia di ammiratori. Poi continuò: «Sarò felice se tu e lo Stilettiere verrete a cena con me nella mia cabina, un'ora dopo il tramonto. Ci atterremo scrupolosamente agli ordini di Slinoor: io sarò attentamente sorvegliata, e lo saranno anche le Ombre Bianche.» Zufolò un breve richiamo sul flauto d'argento e rientrò nella cabina, con i nove ratti alle calcagna. I due ammantati di scarlatto che si stavano battendo sul ponte di poppa interruppero il duello, senza vinto né vincitore, e la seguirono correndo, mentre gli uomini si scostavano, pieni d'ammirazione, per lasciarli passare.

Slinoor, che stava accorrendo verso prua, si fermò a guardare. Il capitano del *Calamaro* era profondamente perplesso. In quell'ultima mezz'ora i ratti bianchi si erano trasformati, da inquietanti mostri dai denti avvelenati che minacciavano il convoglio, in innocui, intelligenti, popolarissimi animali saltimbanchi, che i marinai del *Calamaro* sembravano considerare come candidi portafortuna. Slinoor stava cercando con insistenza, ma senza riuscirvi, di capire come e perché fosse avvenuta quella trasformazione.

Lukeen, ancora pallidissimo, seguì gli ultimi fanti avviliti (le loro borse erano alleggerite di qualche smerduk d'argento, poiché si erano lasciati indurre a scommettere a quote rovinose); scavalcò la murata e si calò nella lunga scialuppa dello *Squalo*, respingendo con un gesto brusco Slinoor che cercava di conferire con lui.

Slinoor sfogò la sua irritazione ordinando ai marinai di smetterla con quel contegno indecoroso; essi gli obbedirono subito, allegramente, correndo ai loro posti con il più felice dei sorrisi. Quelli che incontravano il Mouser gli strizzavano l'occhio e si toccavano di nascosto il ciuffo. Il *Calamaro* avanzava a buona velocità verso nord, mezzo tiro di freccia a poppa del *Tonno*, come era avvenuto dall'inizio del duello. Ma adesso cominciava a fendere l'acqua azzurra un po' più rapidamente, perché il vento che soffiava da ovest era rinforzato; e la vela di poppa venne spiegata di nuovo. In effetti, il convoglio prese a procedere così rapido che la scialuppa dello *Squalo* non riusciva a raggiungere la nave da guerra, benché si vedesse Lukeen che si agitava, urlando ai rematori di sforzarsi fino a spezzarsi la schiena. Alla fine, la scialuppa dovette segnalare allo *Squalo* di tornare indietro per recuperarla: la galea vi riuscì con una certa difficoltà, rollando pericolosamente sulle onde crescenti, e impiegò fino al tramonto, a forza di vele e di remi, per riprendere la testa del convoglio.

«Quello là non ci terrà molto a venire in aiuto del *Calamaro*, questa not-

te, e non potrà neppure farlo» commentò Fafhrd rivolgendosi al Mouser. Erano ritti accanto al parapetto del ponte di mezzo, a babordo. Tra loro e Slinoor non c'era stata una rottura aperta; ma preferivano lasciargli il ponte di poppa, dove stava in quel momento, dietro ai timonieri, impegnato a confabulare a testa bassa con i suoi tre ufficiali, che, dopo avere perso il denaro puntato su Lukeen, erano sempre rimasti vicini al capitano.

«Non ti aspetterai un pericolo di quel genere anche stanotte, vero, Fafhrd?» chiese il Mouser, con una risata sommessa. «Ormai abbiamo superato le Rocce dei Ratti.»

Fafhrd alzò le spalle e disse, accigliandosi: «Forse ci siamo spinti un po' troppo in là, nel difendere i ratti.»

«Forse» riconobbe il Mouser. «Ma la loro affascinante padroncina val bene una frottola o due, o anche molto di più, non ti pare, Fafhrd?»

«È una cara ragazza coraggiosa» disse cautamente Fafhrd.

«Sì, e anche la sua ancella lo è» rispose in tono vivace il Mouser. «Ho notato che Frix ti guardava con occhi pieni d'adorazione dalla porta della cabina, dopo la tua vittoria. Una ragazza molto voluttuosa. In questo caso, ci sarebbero molti uomini disposti a preferire la serva alla padrona, no, Fafhrd?»

Senza voltarsi a guardare il Mouser, l'Uomo del Nord scosse il capo.

Il Mouser lo studiò, chiedendosi se fosse opportuno fargli una certa proposta che aveva in mente. Non era completamente sicuro della natura dei sentimenti che Fafhrd provava per Hisvet. Sapeva che l'Uomo del Nord era un tipo abbastanza libidinoso: giusto il giorno prima era ossessionato dai piaceri carnali che non aveva potuto godersi a Lankhmar; ma sapeva anche che il suo compagno aveva una tendenza romantica molto volubile, talvolta esile come un filo, ma talvolta robusta come un nastro di seta largo intere leghe, in cui avrebbe potuto inciampare e perdersi perfino un esercito.

Sul ponte di poppa, Slinoor stava confabulando concitato con il cuoco, presumibilmente (così pensò il Mouser) a proposito della cena da servire a Hisvet (e ai due ospiti). Il pensiero che Slinoor dovesse darsi tanto da fare per i piaceri di tre persone che quel giorno gli avevano dato molti fastidi spinse il Mouser a sogghignare; e gli diede anche il coraggio di compiere il passo azzardato che aveva in programma.

«Fafhrd» bisbigliò, «giochiamoci ai dadi i favori di Hisvet.»

«Oh, ma Hisvet è ancora una bambina...» esordì Fafhrd in tono di rimprovero; poi si interruppe bruscamente e chiuse gli occhi, riflettendo. Quando li riaprì, fissò il Mouser con un ampio sorriso.

«No» disse sottovoce, «perché in verità ritengo che questa Hisvet sia una signorina così capricciosa e testarda che ci vorranno tutti i nostri sforzi più astuti e impegnati per indurla a fare qualunque cosa. E poi, chissà? Giocare ai dadi i favori di una fanciulla come quella sarebbe come scommettere quando si aprirà un giglio della notte di Lankhmar, e se si aprirà a nord o a sud.»

Il Mouser ridacchiò e pungolò affettuosamente le costole di Fafhrd, dicendo: «Ecco il mio furbissimo compagno!»

Fafhrd lo scrutò con aria carica di improvvisi sospetti tenebrosi. «E non cercare di farmi ubriacare, stanotte» lo avvertì, «o di mettere di nascosto dell'oppio nelle mie bevande.»

«Oh, mi conosci troppo bene, sai che non farei mai una cosa simile, Fafhrd» ribatté il Mouser in tono di divertito rimprovero.

«Sicuro, ti conosco» ammise sardonico Fafhrd.

Il sole tramontò con un lampo verde, indicando che l'aria a occidente era limpida come cristallo, sebbene lo strano banco di nebbia, che adesso era una malaugurante muraglia nera, continuasse ad avanzare, parallelo alla loro rotta, a circa una lega di distanza verso est.

Il cuoco gridò: «Il mio montone!» Poi passò loro davanti, correndo verso la cambusa dalla quale saliva un aroma deliziosamente carico di spezie.

«Dobbiamo far passare un'ora» disse il Mouser. «Vieni, Fafhrd. Prima di salire a bordo del *Calamaro* ho comprato una piccola anfora di vino di Quarmall, all'Anguilla d'Argento. È ancora sigillata.»

In alto, a poca distanza dalle loro teste, il gattino nero, aggrappato alle sartie, soffiò verso di loro, come minaccia rabbiosa o forse come avvertimento.

CAPITOLO QUINTO

Due ore dopo, la Damigella Hisvet disse al Mouser: «Un rilk d'oro per i vostri pensieri, Stilettiere.»

Era semisdraiata sulla cuccetta, contro la quale era stata sistemata la lunga tavola, carica di vivande tentatrici e di alte coppe d'argento piene di vino. Fafhrd sedeva di fronte a Hisvet e aveva alle spalle le argentee gabbie vuote, mentre il Mouser aveva preso posto all'estremità della tavola, verso poppa. Frix li serviva ricevendo sulla porta i vassoi dai ragazzi di cucina, senza permettere loro di sbirciare all'interno della cabina. Aveva un piccolo braciere per tenere in caldo i piatti che lo richiedevano, e assaggia-

va ogni portata, poi la metteva da parte per un poco, prima di servirla. Le lunghe candele rosa carico, nelle bugie d'argento, irradiavano una luce pallida.

I ratti bianchi stavano accovacciati, piuttosto disordinatamente, attorno a un minuscolo tavolino tutto per loro, sistemato sul pavimento accanto alla parete tra la cuccetta e la porta, immediatamente a poppa rispetto a una delle botole che immettevano nella stiva odorosa di grano. Indossavano giubbetti neri aperti sul davanti e piccole cinture nere. Più che mangiare, parevano giocare con i bocconi che Frix metteva loro davanti sui piattini d'argento, e non sollevavano le piccole ciotole per bere l'acqua mista a un po' di vino, ma si piegavano a lambirla, senza troppo impegno. Uno o due di loro correvano sempre sulla cuccetta per essere vicino a Hisvet, e questo rendeva sempre difficile contarli, persino per Fafhrd che era piazzato in modo da vederli meglio. A volte ne contava undici, a volte dieci. Ogni tanto, un ratto si alzava sulle zampe posteriori sopra la coperta rosa, accanto alle ginocchia di Hisvet e le squittiva qualcosa in cadenze tanto simili a quelle del linguaggio umano che Fafhrd e il Mouser non riuscivano a trattenere le risa.

«Mio sognante Stilettiere, due rilk per i vostri pensieri!» ripeté Hisvet, alzando l'offerta. «Accantonando ogni modestia, scommetto un terzo rilk che riguardano me.»

Il Mouser sorrise e inarcò le sopracciglia. Si sentiva leggermente euforico e un po' a disagio, soprattutto perché, contrariamente alle sue intenzioni, aveva bevuto molto più di Fafhrd. Frix aveva appena servito il piatto forte, un curry magistralmente giallo e carico di spezie dai sapori tenebrosi, che era stato presentato con la parola "Vincitore" scritta sopra con capperi neri. Fafhrd lo stava divorando con energia virile, anche se non avidamente; il Mouser mangiava più lentamente, mentre per tutta la sera Hisvet si era limitata a gingillarsi con il cibo.

«Accetterò i vostri due rilk d'oro, Principessa Bianca» rispose il Mouser in tono disinvolto, «perché me ne occorre uno per pagare la posta della scommessa che avete appena vinto, e l'altro per indurvi a dire ciò che io stavo pensando di voi.»

«Non terrete a lungo il mio secondo rilk, Stilettiere» fece gaia Hisvet, «perché mentre stavate pensando a me non guardavate il mio viso, bensì un po' più in basso, con grandissima impudenza. Stavate pensando ai malvagi sospetti esposti oggi da Lukeen circa l'intimità della mia persona. Confessatelo: a questo che stavate pensando!»

Il Mouser seppe soltanto abbassare un poco la testa e scrollare le spalle, poiché la fanciulla aveva indovinato veramente i suoi pensieri. Hisvet rise e si accigliò, fingendosi indignata, e disse: «Oh, avete una mentalità assai indelicata, Stilettiere. Eppure potete vedere benissimo che Frix, pur essendo indubbiamente mammifera, sul davanti non è fatta come una femmina di ratto.»

L'affermazione era innegabilmente esatta, perché l'ancella di Hisvet era tutta pelle liscia e scura, tranne nei punti in cui fasce di seta nera le cingevano il corpo snello: sul petto e sulle anche. Una reticella d'argento le racchiudeva i capelli neri, e i polsi erano coperti da molti, semplici bracciali d'argento. Eppure, per quanto fosse abbigliata come una schiava, quella sera Frix non lo sembrava affatto: pareva piuttosto una dama di compagnia che giocasse abilmente a far la schiava, e li servisse tutti con un'obbedienza perfetta, ma divertita e niente affatto servile.

Per contrasto, Hisvet indossava un altro dei suoi lunghi camici: questo era di seta nera, orlato di merletti neri, e aveva un cappuccio ornato di trine ributtato per metà all'indietro. I capelli bianco-argentei erano acconciati in grandi onde regolari, raccolte sulla sommità del capo. Fissandola attraverso la tavola, Fafhrd disse: «Sono sicuro che la Damigella ci apparirebbe sempre bellissima, qualunque forma scegliesse per mostrarsi al mondo... interamente umana o no.»

«Le vostre parole sono molto galanti, Spadaccino» disse Hisvet, con una risata lievemente ansimante. «Debbo ricompensarvi. Vieni da me, Frix.» Quando l'ancella si chinò verso di lei, Hisvet le intrecciò le mani candide attorno alla vita scura e le impresse un bacio lento e dolce sulle labbra. Poi alzò gli occhi e le batté leggermente sulla spalla. Sorridendo, Frix girò attorno alla tavola e, quasi inginocchiata a fianco di Fafhrd, lo baciò come era stata baciata. Il barbaro ricevette con garbo il bacio, senza turbamenti disdicevoli; però, quando Frix avrebbe voluto ritrarsi, prolungò il bacio e, quando l'ebbe lasciata andare, spiegò un poco impacciato: «Qualcosina in più, da mandare alla mittente.» Frix sorrise maliziosa e andò al tavolo di servizio accanto alla porta, dicendo: «Prima debbo tagliare la carne per i ratti, cattivo barbaro.» Nel frattempo, Hisvet dichiarò: «Non cercate di avere troppo, Irruento Spadaccino. E poi, è stata solo una piccola ricompensa per procura, per un discorsetto galante. Una ricompensa data per mezzo della bocca, per parole pronunciate con la bocca. Compensarvi per aver battuto Lukeen e per aver difeso il mio onore è una faccenda molto più impegnativa, che non va affrontata alla leggera. Ci penserò.»

A questo punto il Mouser, che sentiva di dover dire qualcosa ma aveva il cervello confuso, incapace di battute adeguatamente azzardate e tuttavia cortesi, gridò a Frix: «Perché tagli il montone per i ratti, mia tenebrosa sfacciatella? Sarebbe uno spasso eccezionale vederli mentre se lo affettano da soli!» Frix per tutta risposta lo guardò arricciando il naso, ma Hisvet replicò con la massima serietà: «Soltanto Skwee sa scalcare con una certa bravura. Gli altri potrebbero ferirsi, tanto più che la carne scivola sul sugo del curry. Frix, riserva a Skwee un pezzo un po' grande, affinché ci mostri la sua abilità. E taglia il resto molto fine. Skwee!» chiamò, alzando la voce. «Skwee-skwee-skwee!»

Un ratto molto alto balzò sul letto e si fermò disciplinatamente davanti a lei, ritto sulle zampe posteriori, tenendo quelle anteriori incrociate sul petto. Hisvet gli impartì le istruzioni, poi prese da uno scrignetto d'argento che stava dietro di lei un minuscolo servizio di coltello, ferro e forchetta in un triplice fodero congiunto, e glielo legò con cura alla cintura. Skwee si inchinò profondamente alla fanciulla e balzò agile sul pavimento, accanto al tavolino dei topi.

Il Mouser osservò la scenetta con occhi annebbiati e appesantiti: aveva l'impressione di stare cedendo a una specie di sortilegio. Qualche volta, ombre fitte attraversavano la cabina; talvolta Skwee diventava alto come Hisvet, o forse era Hisvet che diventava minuscola quanto Skwee. Poi il Mouser diventò anch'egli piccolo come Skwee, e corse sotto la cuccetta, cadde entro una botola che lo trascinò velocemente nel buio: non nella stiva piena di quel delizioso grano sciolto o insaccato, ma nell'incanto buio e spazioso di una bassa, sotterranea metropoli dei ratti, illuminata da luci fosforescenti, dove sorci vestiti di lunghe tuniche e incappucciati in modo da nascondere i lunghi musi si aggiravano misteriosi, dove le spade di altri ratti sferragliavano scontrandosi dietro una colonna, e il denaro dei ratti tintinnava, dove lascive femmine di ratto danzavano a pagamento vestite solo della loro pelliccia, dove ratti spie e ratti informatori mascherati stavano in agguato ad ogni angolo, dove tutti quegli esseri pelosi temevano l'onnisciente sovranità di un Consiglio dei Tredici, dotato di poteri sovrannaturali, e dove un Mouser-topo cercava dovunque una sottile principessa dei ratti che si chiamava Hisvet-sur-Hisvin.

Il Mouser si ridestò da quel sogno con un sussulto. Inspiegabilmente, aveva bevuto più coppe di vino di quante ne avesse contate, si disse incerto. Vide che Skwee era ritornato al tavolo dei ratti e stava ritto davanti al boccone giallo che Frix aveva posato sul suo piattino d'argento. Mentre gli

altri sorci lo osservavano, Skwee sguainò coltello e ferro con un gesto svolazzante. Il Mouser si svegliò un poco di più con un altro sussulto, si scrollò e si sentì ispirato a dire: «Ah, essere un ratto, Principessa Bianca, per potervi stare altrettanto vicino e servirvi!»

La Damigella Hisvet esclamò: «Un vero omaggio!» Rise divertita, mettendo in mostra, almeno così sembrò al Mouser, una sottile lingua rosea chiazzata d'azzurro, e un palato egualmente variegato. Poi gli disse, con calma: «State attento ai desideri che esprimete, perché taluni si realizzano.» Ma subito proseguì, allegramente: «Comunque, siete stato galante, Stilettiere. Debbo ricompensarvi. Frix, siediti qui, alla mia destra.»

Il Mouser non vide ciò che fecero, perché l'ampio camice di Hisvet nascondeva Frix alla sua vista, ma gli occhi divertiti dell'ancella lo fissavano oltre le spalle della padroncina e brillavano quanto la seta nera. Hisvet sembrava bisbigliare qualcosa nell'orecchio di Frix, mentre lo sfiorava giocosamente con il naso.

Nel frattempo, cominciò un suono acuto e fievole, mentre Skwee sfregava rapidamente ferro e coltello per affilare quest'ultimo. Il Mouser riusciva a scorgere a malapena la testa e le spalle del ratto e il minuscolo scintillio del metallo, perché la tavola grande gli bloccava in parte la visuale. Provò la tentazione di alzarsi e di avvicinarsi per osservare il prodigio, e per spiare se possibile le interessanti attività di Hisvet e di Frix... ma venne trattenuto da un grande torpore: non sapeva se fosse causato dal vino o dall'attesa sensuale o semplicemente da un incantesimo.

Aveva un'unica, grossa preoccupazione: che Fafhrd se ne uscisse con un complimento più abile del suo, tanto più abile da interrompere la missione di Frix nei suoi confronti. Ma poi notò che Fafhrd aveva lasciato ricadere il mento sul petto: alle orecchie, insieme al lieve clangore argenteo, gli giunse il russare profondo e sommesso del barbaro.

La prima reazione del Mouser fu un puro senso di sollievo maligno. Ricordava altre occasioni in cui se l'era spassata con ragazze allegre e generose mentre il suo compagno russava ubriaco. Tutto sommato, Fafhrd doveva avere inghiottito senza farsi notare molte altre sorsate... o addirittura intere coppe!

Frix sussultò e ridacchiò freneticamente. Hisvet continuò a bisbigliarle all'orecchio mentre l'ancella ridacchiava e tubava ancora, di tanto in tanto, continuando a osservare maliziosamente il Mouser.

Skwee rinfoderò il ferro con un minuscolo tintinnio, tirò fuori la forchetta con un ampio gesto, la piantò nel boccone di carne coperto di sugo gial-

lo, che per lui era grosso come un arrosto, e cominciò ad affettarlo con straordinaria destrezza.

Finalmente Frix si alzò, dopo che Hisvet le ebbe battuto le dita sulla spalla, e girò attorno al tavolo, continuando a sorridere al Mouser.

Skwee sollevò una fetta di montone, sottile come un foglio di carta, sulla forchetta: la sventolò a destra e a sinistra perché tutti vedessero, poi se l'accostò al muso per fiutarla e assaggiarla.

Il Mouser, immerso nel suo stordimento sognante, provò un'improvvisa fitta di apprensione. Gli era venuto in mente che Fafhrd non poteva avere ingurgitato *tutto* quel vino in più, senza che lui se ne avvedesse. Per la verità, in quelle ultime due ore non aveva mai perduto di vista l'Uomo del Nord. Naturalmente, le botte in testa qualche volta avevano effetto ritardato.

Comunque, la sua prima reazione fu di indignata gelosia, quando Frix si soffermò accanto a Fafhrd, gli si appoggiò alla spalla e gli scrutò il volto reclinato in avanti.

In quell'istante si udì un grande squittio di indignazione e di allarme lanciato da Skwee: il ratto bianco balzò sul letto, impugnando ancora il coltello da scalco e la forchetta da cui penzolava la fetta di montone.

Tra le palpebre che tendevano ostinatamente a chiudersi, il Mouser vide Skwee gesticolare, agitando le minuscole posate, e squittire qualcosa drammaticamente a Hisvet, in cadenze molto umane; infine le accostò alle labbra il petalo di carne di montone con uno strilletto d'accusa.

Poi, fievole tra quello squittio, il Mouser udì un frusciare furtivo di passi che convergevano verso la cabina. Cercò di richiamare l'attenzione di Hisvet, ma si accorse che labbra e lingua erano informicolite e non obbedivano più alla sua volontà.

All'improvviso, Frix afferrò i capelli di Fafhrd, sulla fronte, e gli tirò la testa all'indietro, verso l'alto. La mascella dell'Uomo del Nord penzolò aperta e inerte e gli occhi si spalancarono, mostrando soltanto la sclerotica bianca.

Si udì bussare discretamente alla porta, esattamente come quando i ragazzi di cucina erano venuti a consegnare le portate precedenti.

Hisvet e Frix si scambiarono un'occhiata. L'ancella lasciò ricadere la testa di Fafhrd, sfrecciò alla porta, tirò il catenaccio per sbarrarlo e lo bloccò con la catena (la griglia dello spioncino era già chiusa), proprio nell'istante in cui qualcosa, verosimilmente una spalla robusta d'uomo, batteva con forza contro gli spessi pannelli.

I tonfi continuarono, e qualche istante più tardi divennero secchi e pesanti, come se un pezzo di ricambio dell'albero maestro venisse battuto a mo' di ariete contro la porta, che cedeva visibilmente ad ogni nuovo colpo.

Finalmente il Mouser comprese, un po' controvoglia, che stava succedendo qualcosa e che era opportuno un suo intervento. Fece uno sforzo enorme per scrollarsi il torpore di dosso e per balzare in piedi.

Ma si accorse che non poteva muovere neppure un dito. Anzi, tutto ciò che poteva fare era impedire ai propri occhi di chiudersi completamente, e guardare, attraverso le ciglia, Hisvet, Frix e i topi lanciarsi in un vortice di attività silenziosa.

Frix spinse il tavolo di servizio contro la porta che sobbalzava e cominciò ad ammucchiarvi sopra e intorno altre suppellettili.

Hisvet tirò fuori, da dietro la cuccetta, diverse casse lunghe e scure e cominciò ad aprirle. Non appena le scoperchiava, i ratti bianchi prelevavano le piccole armi di ferro azzurrognolo che vi erano contenute: spade, lance, persino balestre di ferro dall'aria pericolosa e faretre piene di dardi. Presero più armi di quante ne potessero usare personalmente. Skwee calzò in fretta un elmo piumato di nero che gli aderiva perfettamente alle guance pelose. I ratti che si davano da fare attorno alle casse erano dieci... questo il Mouser lo notò chiaramente.

Al centro della porta bloccata dai mobili apparve una crepa. Frix se ne allontanò con un balzo, si portò accanto alla botola di tribordo e l'alzò. Hisvet si buttò sul pavimento in quella direzione, e infilò la testa nell'apertura buia e quadrata.

Nei movimenti delle due donne vi era qualcosa di terribilmente animalesco. Poteva darsi che fosse per via del poco spazio e del soffitto basso, ma il Mouser ebbe l'impressione che si muovessero di preferenza a quattro zampe.

E intanto, la testa di Fafhrd, ripiegata sul petto, continuava a sollevarsi lentamente e a ricadere con un sussulto, al ritmo del russare.

Hisvet balzò in piedi e chiamò con un cenno i dieci ratti bianchi. Guidati da Skwee, scesero attraverso la botola, con le armi di acciaio azzurrognolo che lampeggiavano e tintinnavano, e sparirono in un batter d'occhio. Frix prese al volo alcuni indumenti scuri da una nicchia chiusa da una tenda. Hisvet l'afferrò per il polso, la spinse davanti a sé, attraverso l'apertura, poi scese a sua volta. Prima di riabbassare il coperchio sopra di sé, diede un'ultima occhiata alla cabina. Quando i suoi occhi rossi fissarono per un attimo il Mouser, questi ebbe l'impressione che la fronte e le guance della fanciul-

la fossero coperte di un serico pelame bianco: ma poteva essere un'illusione dovuta al battito delle ciglia e ai capelli argentei che le ricadevano in disordine sul viso.

La porta della cabina si schiantò e la robusta estremità di un albero maestro, lunga quanto un uomo, penetrò tonando, rovesciò il tavolo che puntellava l'uscio e sparse intorno le suppellettili che vi stavano sopra. Dietro all'ariete improvvisato entrarono tre marinai dall'aria preoccupata, seguiti da Slinoor che impugnava una corta sciabola, e dall'ufficiale di rotta, che stringeva una balestra carica.

Slinoor si spinse avanti, scrutò la scena con un'occhiata rapida ma intenta, poi disse: «Il nostro curry al papavero ha fatto effetto sui due libidinosi vagabondi di Glipkerio, ma Hisvet si è nascosta, insieme alla ninfetta sua ancella. I ratti sono usciti dalle gabbie. Cercate, marinai! Ufficiale di rotta, voi copriteci!»

Dapprima impacciati, ma via via più svelti e decisi, i marinai perquisirono la cabina, rovesciando le casse vuote, rimuovendo imbottite e materassi dalla cuccetta e sollevandola per guardare sotto, scostando i bauli dalle pareti e spalancando quelli aperti, strappando il guardaroba di Hisvet, in grandi bracciate di seta, dalle nicchie chiuse da tende, dove stavano appesi gli indumenti.

Il Mouser fece un altro sforzo poderoso per parlare o per muoversi, ma riuscì soltanto ad aprire un po' di più gli occhi appannati. Un marinaio lo urtò, e lui crollò di traverso, contro un bracciolo della sedia, senza caderne completamente fuori. Fafhrd ricevette uno spintone alle spalle e piombò a faccia in giù sulla tavola, su un piatto di prugne bollite: protese inconsciamente le grosse braccia, e rovesciò tazze e piatti.

L'ufficiale di rotta teneva la balestra puntata su ogni nuovo angolo che venisse messo allo scoperto. Slinoor osservava con occhi d'aquila, scagliando da parte i civettuoli indumenti di seta con la punta della sciabola; poi con lo stesso sistema rovesciò il tavolino dei topi, aguzzando lo sguardo.

«Qui quei mostri hanno banchettato come uomini» osservò, disgustato. «Gli è stato servito il curry. Vorrei che se ne fossero ingozzati fino a perdere i sensi.»

«Probabilmente sono stati loro ad accorgersi della droga, nonostante le spezie che ne mascheravano l'odore, e hanno avvertito le donne» intervenne l'ufficiale di rotta. «I ratti hanno un'abilità prodigiosa nel riconoscere i veleni.»

Quando fu evidente che fanciulle e ratti in cabina non c'erano, Slinoor gridò, ansioso e collerico: «Non possono essere scappati sul ponte... il lucernario è chiuso a chiave, proprio sotto la nostra vedetta. Il secondo ufficiale, con i suoi uomini, blocca l'accesso alla stiva di poppa. Forse le finestrelle...»

Ma proprio in quel momento il Mouser sentì che una delle finestrelle alle sue spalle si apriva; e il maestro d'armi del *Calamaro* gridò, da quella direzione: «Di qui non è passato niente. Dove sono, capitano?»

«Chiedetelo a qualcuno più furbo di me» ribatté acido Slinoor. «Qui non ci sono, questo è certo.»

«Vorrei che questi due fossero in grado di parlare» si augurò l'ufficiale di rotta, indicando il Mouser e Fafhrd.

«No» replicò rabbiosamente Slinoor. «Mentirebbero. Coprite la botola di babordo che porta nella stiva. La farò alzare e parlerò con il secondo.»

In quell'istante un suono di passi affrettati attraversò il ponte di mezzo e il secondo ufficiale del *Calamaro*, con la faccia striata di sangue, entrò dalla porta sfasciata, un po' trascinando e un po' sorreggendo un marinaio che aveva piantato sulla guancia insanguinata una specie di fuscello sottile.

«Perché avete lasciato la stiva?» chiese Slinoor al secondo. «Dovreste essere giù, insieme ai vostri.»

«I ratti ci hanno teso un'imboscata mentre stavamo per raggiungere la stiva di poppa» ansimò il secondo. «Erano dozzine, tutti neri, comandati da uno bianco, e alcuni erano armati come uomini. Uno, che stava appeso all'architrave, per poco non mi ha sfondato un occhio con la spada. Due sono balzati sulla nostra lampada e l'hanno spenta sputando schiuma dalla bocca. Non c'è uno solo, dei miei uomini, che non si sia buscato un morso, un taglio o una stilettata. Li ho lasciati a guardia dell'accesso alla stiva. Dicono che le ferite sono avvelenate, e parlano di inchiodare la botola.»

«Oh, quale mostruosa vigliaccheria!» gridò Slinoor. «Mi avete rovinato la trappola che li avrebbe bloccati fin dal primo momento. Adesso è tutto da rifare, ed è molto più difficile. Oh, i vili! Farsi spaventare dai ratti!»

«Vi dico che erano armati!» protestò il secondo e poi, spingendo avanti il marinaio: «Ecco la mia prova, con una minuscola asta piantata nella guancia.»

«Non tiratela fuori, capitano!» implorò il marinaio, mentre Slinoor si avvicinava per esaminargli la faccia. «Scommetto che anche questa è avvelenata.»

«Stai fermo, ragazzo» ordinò Slinoor. «E togli le mani: l'ho presa. La

punta è affondata di poco sotto la pelle. La spingerò in avanti, in modo che gli spuntoni non si impiglino. Bloccategli le braccia, secondo. Non muovere la faccia, ragazzo, o ti farà più male. Se è avvelenata, bisogna sbrigarsi a toglierla. Ecco fatto!»

Il marinaio strillò, e un rivolo di sangue fresco gli colò lungo il viso.

«Un gran brutto ago, davvero» commentò Slinoor, osservando la punta insanguinata della minuscola lancia. «Ma non sembra avvelenata. Secondo, tagliate delicatamente l'asta che è rimasta nella ferita, e spingete in avanti il resto per estrarlo.»

«Ecco un'altra prova inequivocabile» disse l'ufficiale di rotta, che aveva frugato tra la roba sparpagliata; porse a Slinoor una minuscola balestra.

Slinoor la sollevò per vederla meglio. Nella luce fioca delle candele irradiava luccichii azzurrognoli. Gli occhi del capitano, cerchiati di scuro, erano duri come agate.

«Ecco qui!» esclamò. «Forse è stato un bene che vi abbiano teso un agguato nella stiva. Così ogni marinaio imparerà a odiare e a temere di nuovo i ratti, come si conviene a chi naviga a bordo di una nave addetta al trasporto del grano. E adesso, un completo sterminio di tutti i sorci che si trovano sul *Calamaro* cancellerà il ricordo dello stolto tradimento di oggi, quando avete applaudito i ratti e avete lasciato che orchestrassero le vostre acclamazioni, sedotti da una ragazza vestita di scarlatto e comprati da questo individuo, da questo Mouser indegno del suo nome.»

Il Mouser, che era ancora paralizzato e perciò costretto a guardare di sghimbescio Slinoor mentre questi lo additava, dovette ammettere che l'allusione era calzante.[5]

«Per prima cosa» ordinò il capitano, «trascinate sul ponte questi vagabondi. Legateli all'albero o al parapetto. Non voglio che si sveglino giusto in tempo per guastarmi la vittoria.»

«Debbo andare a scagliare dardi nella stiva di poppa?» chiese ansioso l'ufficiale di rotta.

«Dovreste farvi furbo» fece Slinoor, per tutta risposta.

«Devo suonare il gong per chiamare la galea e accendere una lampada rossa?» propose l'altro.

Slinoor tacque per due secondi, poi disse: «No, tocca al *Calamaro* battersi, per lavare l'onta di questo pomeriggio. Inoltre, Lukeen è un pasticcione scalmanato. Dimenticate che io l'abbia detto, signori, ma è la verità.»

«Eppure saremmo più sicuri se la galea ci fosse vicina» si azzardò a dire il secondo. «Già in questo momento i ratti staranno rosicchiando il fascia-

me per aprire delle falle sotto ai nostri piedi.»

«È molto improbabile, visto che la Regina dei Ratti è qui sotto» ribatté Slinoor. «Sarà la velocità a salvarci, non la vicinanza delle altre navi. E adesso ascoltate attentamente. Sorvegliate bene tutte le vie d'accesso alla stiva. Tenete chiusi tutti i boccaporti e le botole. Svegliate quelli che sono fuori servizio. Armate tutti gli uomini. Radunate sul ponte di mezzo tutti quelli che possiamo sottrarre alle manovre della navigazione. Muovetevi!»

Il Mouser rimpianse che Slinoor avesse ordinato: "Muovetevi!" con tanta veemenza, perché due marinai lo abbrancarono immediatamente per le caviglie e lo trascinarono con molto slancio fuori della cabina messa a soqquadro, sul ponte di mezzo, mentre la sua testa sobbalzava un po' sul tavolato. Comunque, non riusciva a sentire fisicamente i colpi, ne udiva soltanto il rumore.

A occidente, il cielo era un quarto di sfera pieno di stelle, a oriente una massa di nebbia in basso e di vapori più radi in alto, e la luna gibbosa splendeva come una spettrale, deforme lampada d'argento. Il vento aveva ceduto un po' e il *Calamaro* navigava tranquillo.

Un marinaio sorresse il Mouser contro l'albero maestro, girato verso poppa, mentre l'altro lo cingeva con una corda. Mentre i due lo legavano con le braccia stese lungo i fianchi, il Mouser avvertì un pizzicorino in gola, si sentì la vita riaffluire nella lingua, ma decise di non parlare, per il momento. Slinoor era di un umore tale che probabilmente lo avrebbe fatto imbavagliare.

Poi il Mouser vide che quattro marinai trascinavano fuori Fafhrd e lo legavano lungo disteso, girato verso la nave, con la testa a poppa e più alta dei piedi, al parapetto di babordo. Era una scena decisamente comica, ma l'Uomo del Nord non se ne accorse neppure: non faceva altro che russare.

Poi i marinai cominciarono a radunarsi sul ponte di mezzo; alcuni erano pallidi e silenziosi, ma in maggioranza parlottavano vivacemente a bassa voce. Le picche e le sciabole davano loro coraggio. Alcuni erano armati di reti e di forconi dalle lunghe punte affilate. Persino il cuoco arrivò con una grande mannaia, che brandì per minacciare scherzosamente il Mouser.

«Ammutolito per l'ammirazione di fronte al mio curry drogato, eh?» disse.

Nel frattempo, il Mouser aveva scoperto di essere in grado di muovere le dita. Nessuno si era preso la briga di disarmarlo, ma purtroppo lo Zampino era fissato troppo in alto, sul fianco sinistro, perché potesse raggiungerlo con una mano, e in ogni caso non sarebbe mai riuscito a estrarlo dal fode-

ro. Tastò l'orlo della tunica fino a quando, attraverso la stoffa, non incontrò un oggetto rotondo e piatto, piuttosto piccolo, con un orlo più sottile dell'altro. Lo afferrò per l'orlo più spesso, attraverso il tessuto, e cominciò a sfregare quello affilato, per estrarlo.

I marinai si affollarono a poppa, quando Slinoor uscì dalla cabina insieme agli ufficiali e cominciò a impartire ordini a bassa voce. Il Mouser udì: «Uccidete Hisvet e la sua ancella non appena le vedete. Non sono donne, ma ratti mannari o anche peggio.» Poi sentì l'ultimo ordine del capitano: «Mettetevi sotto la botola o il boccaporto da cui entrate. Quando sentite il fischio del nostromo, muovetevi!»

L'effetto di quel "Muovetevi" fu un po' guastato da un minuscolo suono vibrante, e il maestro d'armi si coprii un occhio con la mano, urlando. Tra i marinai ci fu un movimento frenetico. Le corte sciabole si avventarono verso una forma chiara che correva sul ponte. Per un istante, un ratto che stringeva tra le zampe anteriori una balestra apparve profilato sul parapetto di tribordo, contro i vapori pallidamente illuminati dalla luna. Poi la balestra dell'ufficiale di rotta sibilò e il dardo, scagliato con eccezionale precisione o con straordinaria fortuna, centrò il ratto facendolo cadere in mare.

«Era un albino, ragazzi!» gridò Slinoor. «Un ottimo auspicio!»

Poi ci fu un po' di confusione, che comunque si acquietò presto, specialmente quando si scoprì che il maestro d'armi non era stato colpito all'occhio, ma solo allo zigomo, e le squadre armate si mossero: una ritornò nella cabina, due avanzarono verso prua superando l'albero maestro: sul ponte rimasero soltanto quattro uomini.

La stoffa che il Mouser aveva continuato a lacerare si aprì. Con grande cura, tirò fuori dall'orlo sbrindellato un tik di ferro (la moneta che, a Lankhmar, aveva il valore minimo), che aveva metà dell'orlo affilata come un rasoio. A piccoli colpi, cominciò a tagliare la corda che lo legava. Guardò speranzoso Fafhrd, ma questi teneva ancora la testa penzoloni, del tutto privo di sensi.

Risuonò fievole un fischio, seguito dieci respiri più tardi da un altro, più forte, che pareva giungere da una parte diversa della stiva. Quindi cominciarono a giungere grida soffocate, due urla, poi qualcosa urtò il ponte dal basso, e un marinaio, che roteava una rete nella quale squittiva prigioniero un ratto, passò di corsa davanti al Mouser.

Tastando con le punte delle dita, il Mouser scoprì che la prima spira era ormai quasi tagliata. La lasciò come stava, e cominciò a reciderne un'altra, storcendo il polso per riuscirvi.

Un'esplosione fece tremare il ponte e squassò i piedi del Mouser. Non riuscì a capirne la causa e segò furiosamente con la moneta affilata. Gli uomini rimasti di guardia sul ponte gridarono, e uno dei timonieri si lanciò in avanti, mentre l'altro restava al suo posto. Il gong suonò una volta, benché non vi fosse accanto nessuno.

I marinai del *Calamaro* cominciarono a uscire a frotte dalla stiva: in gran parte erano senz'armi e in preda a una paura frenetica. Si agitarono, tutti in giro. Il Mouser li sentì trascinare sui fianchi della nave le scialuppe che stavano a prora. Ne dedusse che nella stiva se l'erano passata molto male, aggrediti da battaglioni di sorci neri, confusi da falsi fischi, colpiti di taglio e di punta negli angoli più bui, trafitti da dardi: due erano stati centrati agli occhi e accecati. A completare la disfatta, quando erano arrivati in una stiva in cui il grano non era insaccato, avevano trovato l'aria satura di polvere sollevata dalle corse di un'orda di ratti, e Frix aveva buttato del fuoco, facendo esplodere quella roba e mandandoli ruzzoloni, anche se non era riuscita a incendiare la nave.

Contemporaneamente ai marinai in preda al panico arrivò sul ponte un'altra schiera, che soltanto il Mouser notò: una fila silenziosa e ordinata di ratti neri che cominciarono ad arrampicarsi attorno a lui per salire sull'albero maestro. Il Mouser pensò di lanciare un grido d'allarme, anche se non avrebbe scommesso un tik sulle proprie possibilità di sopravvivere quando i marinai isterici e armati di sciabole si fossero scagliati intorno a lui per ammazzare i sorci.

Comunque la decisione, negativa, non fu lui a prenderla, bensì Skwee, che in quel momento gli si arrampicò sulla spalla sinistra. Aggrappandosi a una ciocca di capelli del Mouser, Skwee si dondolò davanti a lui, guardandolo nell'occhio sinistro con i due occhietti azzurri, brillanti sotto l'elmo argenteo dalle piume nere. Skwee accostò una zampetta chiara alle labbra dell'uomo, ingiungendogli di tacere, poi se la batté sulla spadina che portava al fianco e si passò il pollice rattesco sulla gola, per indicare quale sarebbe stata la punizione per la disobbedienza. Poi si ritirò nell'ombra accanto all'orecchio del Mouser, presumibilmente per osservare i marinai sconfitti e per dare ordini alla propria compagnia... e si tenne vicino alla vena iugulare dell'uomo. Il Mouser continuò a segare con la sua moneta.

L'ufficiale di rotta arrivò a poppa seguito da tre marinai, ognuno dei quali reggeva due lanterne bianche. Skwee si raggomitolò, arretrando, fra il Mouser e l'albero, ma sfiorò di piatto con la lama fredda della spada il collo dell'uomo, per rinfrescargli la memoria. Il Mouser ricordò il bacio di Hi-

svet. Lanciandogli un'occhiata torva, l'ufficiale di rotta girò attorno all'albero maestro e ordinò ai marinai di appendere le lanterne all'albero di poppa, alla gru e al parapetto anteriore del ponte di poppa, esigendo che le sistemassero nella posizione esatta. Dichiarò a voce alta che la luce era una perfetta difesa militare e una controarma eccellente, e parlò confusamente di trincee di luce e di palizzate di luce; stava per mandare i marinai in cerca di altre lampade, quando Slinoor uscì dalla cabina, zoppicando e con la fronte insanguinata, e si guardò in giro.

«Coraggio, ragazzi» gridò il capitano con voce rauca. «Sul ponte, i padroni siamo ancora noi. Calate con ordine le scialuppe, ragazzi, ci serviranno per andare a prendere i fanti di marina. Alzate la lampada rossa! Voi, là, suonate il gong per dare l'allarme!»

Qualcuno rispose: «Il gong è finito in mare. Le funi che lo reggevano... sono state rosicchiate!»

Nello stesso istante, ondate più dense di nebbia arrivarono da oriente, avvolgendo il *Calamaro* in un mortale sudario argenteo illuminato dalla luna. Un marinaio lanciò un gemito. Era una nebbia strana, che pareva accrescere, anziché diminuire, la luce irradiata dalla luna e dalle lanterne dell'ufficiale di rotta. I colori spiccavano netti: eppure ben presto, oltre le murate del *Calamaro*, vi fu soltanto un'impenetrabile parete bianca.

Slinoor ordinò: «Montate il gong di scorta! Cuoco, fate portare bricchi, pentole e coperchi... tutto quello che può servire per battere un allarme!»

Si udirono due tonfi scroscianti, quando le scialuppe del *Calamaro* toccarono l'acqua.

Nella cabina, qualcuno lanciò un urlo di dolore.

Poi accaddero due cose, contemporaneamente. La vela maestra si staccò dall'albero, cadendo a tribordo come la volta d'una cattedrale strappata via da un uragano, le cime e le drizze rosicchiate o recise dalle minuscole spade. Galleggiò scura sull'acqua, trascinando con sé il boma. Il *Calamaro* sbandò verso tribordo.

Nello stesso tempo un'orda di ratti neri eruttò dalla porta della cabina e si riversò oltre il parapetto, presumibilmente diretta verso le luci di poppa. Si avventarono a ondate verso gli umani, balzando con identica forza e decisione, sia che atterrassero sulle punte delle picche, sia che si attaccassero con i denti a nasi e gole.

I marinai si dispersero e si lanciarono verso le scialuppe, mentre i ratti balzavano loro sulle spalle o li addentavano ai talloni. Anche gli ufficiali fuggirono. Slinoor venne trascinato via dalla massa, sebbene gridasse per

ordinare un'ultima resistenza. Skwee balzò, con la spada nella zampa, sulla spalla del Mouser e accennò alle sue truppe suicide di avanzare, squittendo con voce acuta. Poi saltò giù, per seguirle. Quattro ratti bianchi armati di balestre si inginocchiarono sulla gru e cominciarono a caricare e a lanciare dardi con straordinaria efficienza.

Cominciarono a udirsi gli scrosci dei tuffi: prima due, poi tre, poi mezza dozzina insieme, frammisti a urla. Il Mouser girò la testa e con la coda dell'occhio vide gli ultimi due marinai del *Calamaro* lanciarsi fuoribordo. Tendendo un poco di più il collo, scorse Slinoor che, stringendosi al petto due ratti balzati ad attaccarlo, seguiva i marinai. I quattro balestrieri albini balzarono dalla gru e corsero verso prora, per riprendere i lanci da una nuova posizione. Dall'acqua salirono rauche grida umane che presto si spensero. Il silenzio avvolse il *Calamaro,* al pari della nebbia, rotto unicamente dagli inevitabili squittii... ma anche questi erano pochi, ormai.

Quando il Mouser girò di nuovo la testa verso poppa, Hisvet era ritta accanto a lui. Era rivestita di un abito aderente di pelle nera, dal collo ai gomiti e alle ginocchia; un elmo di cuoio egualmente nero le aderiva alle tempie e alle guance, simile a quello argenteo di Skwee; i capelli bianchi scendevano, dietro, come una coda, a sostituire le piume. Sul fianco sinistro portava un sottile pugnale chiuso nel fodero.

«Caro, caro Stilettiere» disse sommessamente, sorridendo con la boccuccia minuta, «almeno voi non mi avete abbandonato.» Alzò la mano fin quasi a sfiorargli la guancia con le dita. Poi: «Legato!» esclamò, come se vedesse la fune per la prima volta, e ritirò la mano. «Dobbiamo rimediare, Stilettiere.»

«Ve ne sarei immensamente grato, Principessa Bianca» disse umile il Mouser. Comunque, non lasciò cadere la monetina, che, per quanto un po' smussata, aveva ormai reciso quasi a metà una terza spira.

«Dobbiamo rimediare» ripeté distrattamente Hisvet, spingendo lo sguardo oltre l'uomo. «Ma le mie dita sono troppo tenere e inesperte per sciogliere nodi tanto poderosi. Vi libererà Frix. Ora devo ascoltare il rapporto di Skwee sul ponte di poppa. Skwee-skwee-skwee!»

Mentre Hisvet gli volgeva le spalle e si allontanava, il Mouser vide che i capelli uscivano da un foro cerchiato d'argento alla sommità dell'elmo nero. Skwee gli passò accanto correndo e, quando ebbe quasi raggiunta Hisvet, prese posizione alla sua destra, tre passi di ratto più indietro, e marciò con la zampa anteriore sull'impugnatura della spada, a testa alta, come un capitano generale che segue la sua imperatrice.

Mentre riprendeva fiaccamente a segare il terzo cappio, il Mouser guardò Fafhrd, legato al parapetto, e vide che il micino nero era accovacciato, a pelo irto, sul collo del barbaro e gli passava lentamente una zampa anteriore sulla guancia, con gli artigli sfoderati, mentre l'uomo russava gorgogliando. Poi il gattino abbassò la testa e morse l'orecchio di Fafhrd; questi gemette di dolore, ma subito riprese a russare. Il micio riprese a graffiargli la guancia. Due ratti, uno bianco e uno nero, passarono di lì, e il gattino miagolò contro di loro, con voce sommessa ma rabbiosa. I ratti si fermarono a guardarlo, poi corsero verso il ponte di poppa, presumibilmente per riferire la cosa a Skwee o a Hisvet.

Il Mouser decise di liberarsi senza ulteriori indugi, ma proprio in quel momento i quattro balestrieri bianchi ritornarono, trascinando una gabbia d'ottone piena di scriccioli atterriti e pigolanti, che l'uomo ricordava di aver visto appesa accanto alla cuccetta di un marinaio nel castello di prora. Si fermarono di nuovo accanto alla gru e cominciarono il tiro allo scricciolo. Liberavano a uno a uno gli uccelletti spauriti, e quando quelli prendevano il volo li abbattevano con un preciso colpo di balestra, senza sbagliare mai, da una distanza di cinque o sei braccia. Un paio di volte, uno di loro sbirciò intento il Mouser e toccò la punta del dardo.

Frix scese la scaletta del ponte di poppa. Era vestita come la sua padrona; ma non portava l'elmo, solo la reticella d'argento, e non aveva più i bracciali ai polsi.

«Dama Frix!» gridò il Mouser con voce disinvolta, quasi gaia. Era difficile capire come bisognava parlare a bordo di una nave governata dai ratti, ma sembrava indicato un tono acuto.

La ragazza si avvicinò sorridendo, ma disse: «Va meglio Frix. Dama è un titolo troppo ufficiale.»

«E allora Frix» gridò il Mouser. «Mentre vieni qui, ti dispiace scacciare quel gatto nero dal nostro amico saturo di papavero? Finirà per strappargli un occhio.»

Frix lanciò un'occhiata di sbieco per vedere cosa intendeva dire il Mouser, ma continuò ad avanzare verso di lui.

«Non mi intrometto mai nei piaceri o nelle sofferenze di un'altra persona, poiché è difficile capire quali siano le gioie e quali i dolori» gli comunicò, accostandosi. «Mi limito a eseguire gli ordini della mia padrona. Ora mi ha comandato di dirti di aver pazienza e di stare di buon animo. Presto le tue sofferenze avranno fine. Intanto, ti manda questo perché ti ricordi di lei.» Alzò la testa e baciò leggermente il Mouser sulle palpebre.

Il Mouser disse: «Questo è il bacio con cui le sacerdotesse verdi di Dill chiudono gli occhi di coloro che lasciano questo mondo.»

«Davvero?» chiese sottovoce Frix.

«Davvero» disse il Mouser con un lieve brivido, poi continuò vivacemente: «Quindi, adesso sciogli i nodi, Frix, come ha sicuramente ordinato la tua padrona. E poi, magari, dammi un bacio un po' più sentito... dopo che avrò dato un'occhiata a Fafhrd.»

«Io eseguo solo gli ordini usciti dalle labbra della mia padrona» disse Frix, scuotendo il capo con un fare un po' triste. «Non mi ha detto di sciogliere i nodi. Ma senza dubbio presto mi ordinerà di liberarti.»

«Senza dubbio» convenne il Mouser, un po' incupito, tralasciando di segare la fune con la moneta mentre Frix lo guardava. Se avesse potuto recidere contemporaneamente tre spire, si disse, sarebbe riuscito a scrollarsi di dosso le altre in un lasso di tempo non troppo lungo.

Proprio in quel momento, Hisvet scese a passo leggero dal ponte di prora e si affrettò a raggiungerli.

«Cara padrona, mi avete ordinato di sciogliere i nodi dello Stilettiere?» chiese subito Frix, come se ci tenesse molto.

«Provvederò io a tutto» rispose in fretta Hisvet. «Tu vai sul ponte di poppa, Frix, e guarda se arriva mio padre. Tarda parecchio, questa notte.» Poi ordinò ai bianchi ratti balestrieri, che avevano trafitto l'ultimo scricciolo, di ritirarsi anch'essi sul ponte di poppa.

CAPITOLO SESTO

Quando Frix e i ratti se ne furono andati, Hisvet fissò il Mouser per una ventina di secondi, aggrottando appena un poco la fronte, e studiandolo intenta con gli occhi dalle iridi rosse.

Finalmente disse, con un sospiro: «Vorrei esserne sicura.»

«Sicura di che cosa, Principessa Bianca?» chiese il Mouser.

«Sicura che mi amate veramente» rispose lei, con voce sommessa ma franca, come se lui lo sapesse già. «Molti uomini... sì, e anche donne e demoni e bestie, mi hanno detto di amarmi veramente, ma per essere sincera credo che nessuno mi amasse per me stessa, eccettuata Frix (per la quale la felicità consiste nell'essere un'ombra), ma soltanto perché ero giovane e bella, o perché ero una Damigella di Lankhmar, o perché ero spaventosamente intelligente, o avevo un padre ricco, o ero dotata di grandi poteri, essendo imparentata con i topi, il che è un segno certo di potenza in molti

mondi, non solo su Nehwon. Davvero mi amate per me stessa, Gray Mouser?»

«Io vi amo veramente, Principessa delle Ombre» disse il Mouser, senza un attimo di esitazione. «Vi amo veramente per voi stessa, Hisvet. Vi amo più di qualunque altra cosa di Nehwon, sì, e di tutti gli altri mondi e del cielo e dell'inferno.»

Proprio in quell'istante Fafhrd, morsicato e graffiato rabbiosamente dal micino, lanciò un gemito pietoso, acuto e sconvolgente, e il Mouser disse d'impulso: «Cara Principessa, prima scacciate quel gatto mannaro dal mio grosso amico, perché temo che lo accechi o lo uccida; poi parleremo del nostro grande amore fino alla fine dell'eternità.»

«È appunto *questo* che intendevo» disse sottovoce Hisvet, in tono di rimprovero. «Se davvero mi amaste per me stessa, Gray Mouser, non vi curereste affatto se il vostro amico più caro o vostra moglie o vostra madre o vostro figlio venissero torturati e messi a morte sotto ai vostri occhi, purché io vi guardassi e vi sfiorassi con la punta delle dita. Con i miei baci sulle vostre labbra, le mie mani sottili sul vostro corpo, e la mia persona pronta ad accettarvi, voi potreste guardare il vostro grosso amico accecato e ucciso a unghiate da un gatto, o magari divorato vivo dai ratti... ed essere perfettamente felice. Ho toccato ben poche cose di questo mondo, Gray Mouser. Non ho toccato né uomini, né demoni maschi, né grossi animali maschi, se non per procura, a mezzo di Frix. Ricordatelo, Gray Mouser!»

«Certamente, Cara Luce della mia Vita!» rispose vivacemente il Mouser, che ormai capiva quel tipo di follia narcisistica, poiché lui stesso ne era leggermente affetto e quindi lo conosceva bene. «Lasciamo che quel barbaro muoia dissanguato! Che il micio gli strappi pure gli occhi! Che i ratti banchettino di lui fino alle sue ossa! Cosa conta, mentre noi ci scambiamo dolci parole e carezze, parlandoci con il corpo e con tutta la nostra anima?»

Nel frattempo, però, aveva ricominciato a segare energicamente la fune con la moneta, che ormai aveva quasi perso il filo, senza curarsi dello sguardo di Hisvet fisso su di lui. Il contatto dello Zampino contro le costole gli dava un brivido di gioia.

«Queste sì, sono parole degne del mio Mouser» disse Hisvet con profonda tenerezza, accostandogli le dita alla guancia, tanto che lui poté sentire il lieve zefiro freddo di quel movimento. Poi, voltandosi, la Damigella gridò: «Ehilà, Frix! Mandami Skwee e la Compagnia Bianca. Ognuno può portare con sé due camerati neri di sua scelta. Ho un premio per loro, una

festa speciale. Skwee! Skwee-skwee-skwee!»

È impossibile dire cosa sarebbe accaduto, subito e in seguito, perché in quel momento Frix gridò: «Ahoi!» nella nebbia e poi esclamò allegramente: «Una vela nera! Oh, Damigella Benedetta, è vostro padre!»

Dalla nebbia perlacea a tribordo uscì, come la pinna triangolare di uno squalo, la parte superiore di una vela nera, che correva a fianco del *Calamaro,* tenendosi lontano dalla vela maestra trascinata sull'acqua. Due grappini d'abbordaggio, distanti l'uno dall'altro quanto la lunghezza di una piccola nave, si piantarono sul parapetto di tribordo, sul ponte di mezzo, mentre la vela nera sbatteva afflosciandosi. Frix corse avanti a passi leggeri e fissò al parapetto, a metà tra i due grappini, l'estremità di una biscaglina lanciata dal cutter nero... poiché doveva essere proprio quel maledetto vascello, pensò il Mouser.

Poi salì dalla scaletta e scavalcò agilmente la murata un vecchio di Lankhmar, tutto vestito di pelle nera; sulla spalla sinistra portava un ratto bianco, che si aggrappava con la zampa anteriore destra al paraguance del berretto di cuoio nero dell'uomo. Subito dopo salirono due Mingol magri e calvi, dalle facce giallobrune simili a vecchi limoni; ognuno recava sulla spalla un grosso ratto nero aggrappato a un orecchio giallo.

In quel momento, per pura coincidenza, Fafhrd gemette di nuovo, più forte; aprì gli occhi e gridò, tra i gemiti lontani tipici del fumatore d'oppio: «Milioni di scimmie nere! Toglietemelo di dosso, ho detto! È un nero demonio dell'inferno, questo che mi tormenta! Toglietemelo di dosso!»

A quelle parole il gattino nero si alzò, protese il musetto perverso, e diede un morso sul naso a Fafhrd. Senza far caso a quell'interruzione, Hisvet alzò la mano per accogliere i nuovi arrivati e gridò con voce limpida: «Salute a te, Co-comandante e padre mio! Salute a te, impareggiabile topo capitano Grig! Voi avete conquistato la *Conchiglia*, io il *Calamaro*, e questa notte stessa, dopo che avrò sbrigato una mia faccenduola, causeremo la definitiva perdizione di quest'ultimo convoglio. Allora Morval si infurierà, i Mingol attraverseranno la Terra Sommersa, Glipkerio verrà detronizzato, e i ratti domineranno Lankhmar, sotto la mia e la tua signoria!»

Il Mouser, che continuava a segare il terzo cappio, per puro caso notò il muso di Skwee, in quel momento. Il minuscolo comandante bianco era sceso dal ponte di poppa al richiamo di Hisvet, insieme con otto compagni bianchi, due dei quali erano fasciati. Lanciò a Hisvet un'occhiata silenziosa, come per dire che aveva qualche dubbio circa l'ultima affermazione di lei, una volta che i ratti si fossero impadroniti di Lankhmar.

Hisvin padre di Hisvet aveva una faccia rugosa, dal naso lungo, chiazzata da una barba bianca di vecchio, cresciuta incolta per una settimana: stava curvo, tuttavia si muoveva con grande energia, avanzando a piccoli, rapidi passi strascicati.

Rispose al discorso esaltato della figlia agitando con fare petulante il guanto nero e mormorando un impaziente: "Tsk-tsk!" di disapprovazione. Poi fece il giro del ponte con quella sua strana andatura, mentre i Mingol aspettavano accanto alla scaletta. Hisvin girò attorno a Fafhrd e al suo piccolo carnefice nero ("Tsk-tsk!"), poi intorno al Mouser (altro "Tsk!") e si fermò di fronte a Hisvet. Sempre curvo, bilanciando il proprio peso da un piede all'altro, disse in fretta, rabbiosamente: «Per la verità, qui stanotte c'è una gran confusione! Tu che miagoli e amoreggi con uomini legati!... Lo so, lo so! L'influsso della luna filtra troppo! (Farò torturare l'astrologo!) Lo *Squalo* avanza a forza di remi come una seppia impazzita attraverso la nebbia bianca! Una sfera nera piena di minuscole luci che sfreccia sopra le onde! E adesso, poco prima che vi trovassimo, un immenso mostro marino che ci nuotava intorno in cerchio, portando sulla testa un demone che gridava parole incomprensibili... Si è avvicinato a noi, fiutandoci come se fossimo la sua cena, ma gli siamo sfuggiti!

«Figlia: tu, la tua ancella e i tuoi piccoli compagni dovete salire subito sul cutter con noi, fermandovi qui solo il tempo necessario per uccidere quei due e per lasciare una squadra suicida di rosicchiatori ad affondare il *Calamaro*!»

«Zì, affondare il *Calamaro*!» Il Mouser avrebbe giurato di aver sentito il sorcio sulla spalla di Hisvin squittire con voce stridula e blesa in lankhmarese.

«Affondare il *Calamaro*?» chiese Hisvet. «Il piano prevedeva che lo mandassimo a Ilthmar con un equipaggio ridotto di Mingol, per venderne il carico!»

«I piani cambiano!» scattò Hisvin. «Figlia, se non lasciamo questa nave entro quaranta respiri, lo *Squalo* ci speronerà per forza d'inerzia, o il mostro che porta sulla testa quel *mahout* pazzo vestito da pagliaccio ci divorerà, mentre ce ne andiamo indifesi alla deriva. Da' l'ordine a Skwee! Poi sbrigati con il coltello, e taglia la gola a quei due sciocchi! Presto, presto!»

«Ma, paparino» obiettò Hisvet, «avevo in mente qualcosa di completamente diverso, per loro. Non la morte, o almeno non del tutto. Qualcosa di molto più artistico, quasi di affettuoso...»

«Ti concedo trenta respiri per torturare ognuno di loro, prima di uccider-

li!» fece Hisvin. «Trenta respiri e non uno di più, ricordalo! Conosco bene i tuoi "qualcosa"...»

«Paparino, non essere così rozzo! Sotto gli occhi di nuovi amici... *Perché* devi sempre dare alla gente un'impressione sbagliata di me? Non lo sopporto più!»

«Chiacchiere, chiacchiere, chiacchiere! Fai sempre un mucchio di storie, come quella rattessa di tua madre.»

«Ti ripeto che non lo sopporto più. Questa volta faremo le cose a modo *mio*, tanto per cambiare!»

«Zitta! Zitta!» ordinò il padre, piegandosi ancora di più e accostando una mano all'orecchio sinistro, mentre Grig, il suo ratto bianco, imitava quel gesto dall'altra parte.

Dalla nebbia, fioco e confuso, venne un grido incomprensibile: «*Gottverdammter Nebel! Freunde, wo sind Sie?*[6]»

«È il demone!» esclamò sottovoce Hisvin. «Il mostro ci assalirà! Presto, figlia, sguaina il pugnale e uccidi quei due, o darò ordine ai miei Mingol di liquidarli!»

Hisvet alzò la mano per protestare contro tale seconda antipatica prospettiva, e piegò all'inevitabile la testa orgogliosamente piumata.

«Lo farò io» disse. «Skwee, dammi la tua balestra. Caricala con un dardo d'argento.»

Il candido capitano dei ratti incrociò sul petto le zampe anteriori e pigolò qualcosa in tono interrogativo.

«No, non puoi averlo tu» rispose la Damigella, seccamente. «Non puoi avere nessuno dei due. Adesso sono miei.»

Skwee ribatté con un altro conciso pigolio.

«Benissimo, i tuoi possono prendersi il piccoletto nero. Adesso sbrigati a darmi la balestra o ti maledirò! Ricordati, solo un dardo liscio d'argento.»

Hisvin si era avvicinato ai suoi Mingol, e adesso girava in tondo, torcendosi per la rabbia. Sorridendo, Frix gli andò accanto e gli toccò il braccio, ma il vecchio si sciolse con uno scatto sdegnoso.

Skwee stava frugando, con una fretta frenetica, degna di un ratto, nella faretra. Gli otto compagni stavano correndo sul ponte verso Fafhrd, lanciando sbuffi di sfida.

Fafhrd si stava guardando intorno, la faccia insanguinata ma gli occhi lucidi, finalmente, e valutava la situazione disperata: il languore causato dal papavero era stato scacciato dai morsi al naso.

Proprio in quel momento, dalla nebbia arrivò un altro grido incompren-

sibile: «*Gottverdammter Nirgendswelt!*[7]»

Gli occhi iniettati di sangue del barbaro si spalancarono, illuminati da una grandiosa ispirazione. Gonfiò il petto possente, tendendo le funi che lo legavano.

«*Hoongk!*» urlò. «*Hoongk!*»

Dalla nebbia uscì la risposta impaziente, che ogni volta risuonava più forte:

«*Hoongk! Hoongk! Hoongk!*»

Sette degli otto ratti bianchi che avevano attraversato il ponte tornarono indietro, trasportando il gattino nero che soffiava, riverso sul dorso: ognuno lo teneva per una zampa o per uri orecchio, mentre il settimo tentava di tener ferma la coda, ma veniva sbatacchiato a destra e a sinistra. L'ottavo arrivò per ultimo, zoppicando su tre zampe, con una spalla paralizzata da un profondo morso del micio.

Dalla cabina, dal castello di prora e da ogni angolo del ponte, i ratti neri arrivarono di corsa per godersi lo spettacolo del loro nemico tradizionale catturato e torturato, fino a quando il ponte tutto non nereggiò di piccoli corpi pelosi.

Hisvin gracchiò un ordine ai suoi Mingol, che sguainarono coltelli dalle lame ondulate. Uno si avviò verso Fafhrd, l'altro verso il Mouser. I loro piedi erano nascosti nella coltre di ratti.

Skwee rovesciò sul ponte i minuscoli dardi. La sua zampa si strinse su uno che luccicava pallido: lo sbatté nella balestra, che si affrettò a porgere alla padrona. Hisvet la sollevò puntandola verso Fafhrd, ma proprio in quell'istante il Mingol diretto verso il Mouser le passò davanti, protendendo il kriss. Hisvet si passò la balestra nella mano sinistra, sguainò fulmineamente il pugnale e scattò avanti, precedendo il Mingol.

Nel frattempo, il Mouser aveva spezzato le tre spire recise, con un unico strattone. Le altre lo stringevano ancora, lente, alle caviglie e alla gola; ma allungò la mano, sguainò lo Zampino, e sferrò un fendente trasversale al Mingol, proprio mentre Hisvet lo scostava con una spallata.

Lo stiletto le sfregiò la guancia pallida, dalla mascella al naso.

L'altro Mingol, che stava accostando il kriss alla gola di Fafhrd, all'improvviso cadde sul ponte e cominciò a rotolare: sbalorditi, i ratti neri squittirono e lo morsero.

«*Hoongk!*»

Una grande testa verde di drago era uscita dalla nebbia illuminata dalla luna sopra il parapetto di babordo, esattamente nel punto dov'era legato

Fafhrd. Dalle mascelle irte di denti aguzzi, filamenti di bava scendevano sul barbaro.

Come un colossale pupazzo a molla, la testa dalle fauci rosse si abbassò e si spinse avanti, strusciando la mascella inferiore sulle tavole di quercia del ponte e rastrellando un fascio di ratti neri, largo tre ratti. Le mandibole si chiusero crocchiando sui bocconi che squittivano, a pochissima distanza dal capo del Mingol rotolante. Poi la testa verde si levò alta, e un orrido gonfiore scese lungo il collo gialloverdognolo.

Ma, mentre si preparava al secondo attacco, sembrò diventare più piccola, in confronto a quella che stava uscendo ora dalla nebbia: una seconda testa verde di drago, quattro volte più grande, fantasticamente crestata di rosso, d'arancione e di porpora (perché a prima vista anche l'uomo sembrava far parte del mostro). La testa maggiore si spinse avanti maestosa, spazzando una boccata di ratti neri due volte più numerosa dell'altra, e coronando quella mostruosa abbuffata con i due sorci bianchi che stavano dietro al gattino.

La testa frenò di colpo quel primo attacco (forse per evitare di inghiottire il micio): il cavaliere multicolore, che stava agitando inutilmente il bastone uncinato, venne lanciato in avanti, giù dalla cresta verde. Passò a volo radente oltre l'albero maestro, e centrò, scaraventandolo a lato, il Mingol che stava per colpire il Mouser, poi sdrucciolò attraverso il ponte e andò a sbattere contro il parapetto di tribordo.

I ratti bianchi mollarono il gattino, che sfrecciò verso l'albero maestro.

Poi le due teste verdi, affamate da due giorni di dieta basata esclusivamente su pesciolini, dopo l'ultimo vero pasto consumato alle Rocce dei Ratti, cominciarono metodicamente a ripulire dai sorci il ponte del *Calamaro*, di solito evitando gli esseri umani, ma senza zelo eccessivo. I ratti, intruppati a centinaia, fecero ben poco per sfuggire a quella spaventosa mietitura. Forse, nella loro ambizione di dominare il mondo, erano divenuti abbastanza umani e civili per provare il panico agghiacciante e paralizzante e per acquisire in parte la vocazione umana all'autodistruzione. Forse vedevano le teste del drago come le rosse fauci gemelle della guerra e dell'inferno, nelle quali dovevano lanciarsi, volenti o nolenti. Comunque, vennero rastrellati a dozzine, a ventine. Dei ratti bianchi, tre soltanto riuscirono a sfuggire.

Intanto gli esseri umani a bordo del *Calamaro* fronteggiavano in modi diversi la situazione radicalmente cambiata.

Il vecchio Hisvin agitò il pugno e sputò sul muso più grande del drago

quando, questi, dopo la prima pantagruelica ingozzata, si avvicinò a lui con fare interrogativo, come se cercasse di decidere se quella cosa nera e curva era (puah!) un uomo molto strano oppure (yum!) un ratto molto grosso. Ma quando l'apparizione puzzolente continuò ad avvicinarsi, Hisvin scavalcò agilmente il parapetto e scese svelto lungo la biscaglina, squittendo costernato, mentre Grig si aggrappava con tutte le sue forze al colletto di cuoio nero.

I due Mingol di Hisvin si scossero e lo seguirono, giurando di far ritorno alle loro deliziose steppe gelide il più rapidamente possibile.

Fafhrd e Karl Treuherz assistettero al parapiglia dai due lati opposti del ponte di mezzo, uno legato dalle funi, l'altro impietrito dallo sbalordimento.

Skwee e un altro ratto bianco, che si chiamava Siss, corsero sopra le teste degli apatici compagni neri e balzarono sul parapetto di tribordo. Poi si voltarono indietro. Siss sbatté le palpebre per l'orrore, ma Skwee, con l'elmo piumato di nero calcato di traverso sull'occhio sinistro, fece un gesto di minaccia con la minuscola spada e lanciò uno squittio di sfida.

Frix corse accanto a Hisvet e la spinse verso la murata di tribordo. Quando furono vicine alla biscaglina, Skwee scese per far posto alla sua imperatrice, e trascinò Siss con sé. Proprio in quel momento, Hisvet si girò, come una sonnambula. La testa più piccola del drago si avventò contro di lei, rabbiosamente. Frix balzò in mezzo, a braccia larghe, sorridendo, come una danzatrice che risponde alle chiamate del suo pubblico. Forse fu la rapidità o l'apparente aggressività di quella mossa che indusse il drago a deviare, sbattendo le zanne. Le due fanciulle scavalcarono il parapetto.

Hisvet si voltò ancora: lo sfregio infertole dallo Zampino era una netta linea rossa sulla sua guancia. Puntò la balestra contro il Mouser. Vi fu un fioco balenio argenteo. Hisvet scagliò l'arma nel mare nero e seguì Frix giù per la biscaglina. I grappini si staccarono, la vela nera afflosciata si gonfiò, e il cutter nero svanì tra la nebbia.

Il Mouser sentì una lieve fitta alla tempia sinistra, ma non vi badò. Si liberò degli ultimi lacci che gli stringevano le spalle e le caviglie. Poi attraversò correndo il ponte, ignorando le teste verdi che cercavano pigramente gli ultimi ratti, e recise i legami di Fafhrd.

Per tutto il resto della notte i due avventurieri conversarono con Karl Treuherz. Si raccontarono storie favolose dei rispettivi mondi, mentre la figlia di Scilla, ormai sazia, girava lentamente intorno al *Calamaro*, dor-

mendo prima con una testa e poi con l'altra. Parlare era un'impresa lenta e difficile, anche con l'aiuto del piccolo Dizionario Tedesco-lankmarese e Lankhmarese-tedesco per Viaggiatori Intercosmici e Spaziotemporali; e nessuno credeva molto ai racconti degli altri, ma per amicizia fingeva di accettarli come verità sacrosante.

«Su Domani, tutti gli uomini si vestono grandiosamente come te?» chiese una volta Fafhrd, ammirando l'abbigliamento purpureo e arancione del tedesco.

«No. Ma Hagenbeck fa vestire così i suoi dipendenti, per accrescere la fama del suo zoo temporale» spiegò Karl Treuherz.

L'ultima nebbia svanì poco prima dell'alba. Profilata contro il mare inargentato dalla luna gibbosa al tramonto, i tre scorsero la nave nera di Karl Treuherz librata immobile a meno di un tiro di freccia dal *Calamaro,* verso ovest: le sue luci minuscole lampeggiavano dolcemente.

Il tedesco lanciò un grido di gioia, svegliò il suo mostro insonnolito battendo il bastone uncinato sul parapetto, balzò a cavalcioni della testa più grande e si allontanò voltandosi a gridare: «*Auf Widersehen!*»

Fafhdr aveva imparato quella lingua bizzarra, nel corso della notte, quanto bastava per capire che quelle parole significavano: "Arrivederci!"

Quando il mostro e il tedesco furono giunti sotto la nave spaziotemporale, quella si abbassò, inghiottendoli. Poi, qualche istante più tardi, svanì.

«È partita attraverso le acque infinite, verso la bolla del Domani di Karl» affermò disinvolto il Gray Mouser. «Per Ning e per Sheel, quel tedesco è un maestro di magia!»

Fafhrd batté le palpebre, aggrottò la fronte, e poi si limitò a scrollare le spalle.

Il gattino nero gli si strusciò contro la caviglia. Fafhrd lo sollevò delicatamente all'altezza degli occhi e gli disse: «Micetto, mi domando se tu sei uno dei Tredici Gatti oppure un loro piccolo agente, inviato a svegliarmi quando era necessario.» Il gattino sorrise solennemente alla faccia graffiata e morsicata del barbaro e fece le fusa.

L'alba grigia e limpida si stese sulle acque del Mare Interno, rivelando loro innanzi tutto le due scialuppe del *Calamaro,* cariche di uomini. Slinoor sedeva avvilito a prua di quella più vicina, ma balzò in piedi levando una mano non appena riconobbe le figure del Gray Mouser e di Fafhrd. Poi si vide la galea da guerra di Lukeen, lo *Squalo,* e le altre tre navi onerarie, il *Tonno,* la *Carpa* e la *Cernia*; e infine, minuscole nell'orizzonte settentrionale, le vele verdi di due navi-drago di Movarl.

Il Mouser, passandosi la mano sinistra tra i capelli, sentì sotto la pelle, alla tempia, una sporgenza corta, diritta e arrotondata. Sapeva che era il liscio dardo d'argento di Hisvet, e che sarebbe rimasto lì.

CAPITOLO SETTIMO

Fafhrd si svegliò consumato dalla sete e dal desiderio amoroso, e con la certezza che fosse pomeriggio inoltrato. Sapeva dov'era e, a grandi linee, quello che era accaduto, ma per il momento i suoi ricordi dell'ultima mezza giornata erano nebulosi. Era nella situazione di un uomo che si trova su un campo e vede intorno a sé i profili netti delle montagne, ma tutto ciò che sta in mezzo è nascosto da un mare di nebbia bianca.

Era nella fronzuta Kvarch Nar, la principale delle Otto cosiddette Città: in effetti, nessuna era paragonabile a Lankhmar, l'unica città degna di questo nome che sorgesse sul Mare Interno. Ed era nella sua stanza, nel palazzo di legno di Movarl, basso e privo di mura di cinta. Quattro giorni prima, il Mouser era partito per Lankhmar a bordo del *Calamaro,* con il carico di legname preso a bordo dal parsimonioso Slinoor, per riferire a Glipkerio il felice arrivo a destinazione dei quattro quinti del grano, gli strani tradimenti di Hisvin e di Hisvet, e tutta quella pazzesca avventura. Ma Fafhrd aveva preferito trattenersi ancora a Kvarch Nar, che per lui era un posto divertente, soprattutto perché vi aveva trovato una bella ragazza amante dei divertimenti, una certa Hrenlet.

Fafhrd stava comodo nel letto, ma si sentiva un po' impacciato: evidentemente non si era tolto gli stivali né gli abiti, e non aveva neppure slacciato la cintura che reggeva la corta ascia, la cui lama, fortunatamente coperta dalla robusta guaina di cuoio, gli premeva il fianco. Si sentiva ancora saturo di un senso di trionfo: non sapeva perché, comunque era un'impressione meravigliosa.

Senza aprire gli occhi e senza muoversi, neppure per lo spessore d'un soldino di Lankhmar vecchio d'un secolo, Fafhrd si orientò. A sinistra, a portata del braccio, su un robusto tavolino doveva esserci una grossa fiasca di peltro piena di vino bianco. Gli pareva di sentirne addirittura la freschezza. Bene.

Sulla destra, egualmente a portata di mano, c'era Hrenlet. Poteva sentire il tepore di lei, e la sentiva russare... molto forte, per la verità.

Ma era proprio Hrenlet? O comunque, era *solo* Hrenlet? La sera prima lei era molto allegra, prima che Fafhrd si avvicinasse al tavolo da gioco, e

aveva minacciato per burla di presentarlo a una sua cugina dai capelli rossi e dal sangue caldo che veniva da Ool Hrusp, dove la maggiore ricchezza era costituita dal bestiame. Possibile che?... Bene, comunque: anzi meglio.

E sotto i soffici guanciali di piumino... Ah, ecco la spiegazione di quel crescente senso di trionfo! La sera prima, sul tardi, li aveva ripuliti tutti di ogni rilk aureo lankhmariano, di ogni gront aureo di Kvarch Nar, di ogni moneta d'oro delle Terre Orientali, di Quarmall e di qualunque altro posto! Sì, adesso ricordava bene: aveva vinto tutto... e con il gioco semplicissimo del sei e del sette, in cui il banco vince se azzecca il numero di monete strette in pugno dal giocatore. Quegli stupidi delle Otto Città non si accorgevano che cercavano istintivamente di ingrossare il pugno quando stringevano sei monete e di serrarlo quando ne avevano sette. Sì, aveva vuotato le loro borse e le loro tasche... e alla fine aveva pazzamente puntato un quarto delle sue vincite contro un sottile fischietto di stagno, bizzarramente lavorato, che avrebbe dovuto avere proprietà magiche... e aveva vinto anche quello! Poi li aveva salutati tutti quanti e se ne era andato via ondeggiando tutto felice, ben zavorrato d'oro come un galeone addetto al trasporto di tesori, per andare a letto con Hrenlet. Era stato con Hrenlet? Non ne era sicuro.

Fafhrd si concesse uno sbadiglio raschiante, a gola secca. C era mai stato un uomo più fortunato? A sinistra, il vino. A destra una bellissima ragazza, o probabilmente due, poiché dalle coperte gli arrivava un odore di fattoria, dolce e forte; e cosa c'era di più succoso della figlia rossochiomata di un agricoltore (o di un allevatore)? Mentre sotto i guanciali... Girò la testa e il collo, felice; non riusciva a sentire il sacco rigonfio di monete d'oro, perché i cuscini erano molti e ben imbottiti, ma poteva immaginarlo.

Cercò di ricordare perché avesse fatto quell'ultima, pazzesca puntata. Il tipo dalla barba riccia si era vantato di aver ricevuto il fischietto di stagno da una fattucchiera, e aveva detto che serviva a chiamare in aiuto tredici volenterose bestie di una specie o dell'altra... E questo aveva ricordato a Fafhrd la fattucchiera che in gioventù gli aveva spiegato come ogni specie animale fosse governata da tredici individui superiori. Si era fatto cogliere dal sentimento, e aveva voluto procurarsi il fischietto per regalarlo al Gray Mouser, il quale andava matto per i piccoli giochetti della magia... sì, proprio così!

Con gli occhi ancora chiusi, Fafhrd progettò una linea d'azione. Protese all'improvviso il braccio sinistro, alla cieca, e senza brancolare strinse la mano sulla fiasca di peltro, coperta di gocce di rugiada, ne vuotò una metà

(un vero nettare!) e la rimise a posto.

Poi, con la mano destra, accarezzò la ragazza (Hrenlet, o sua cugina?) dalla spalla all'anca.

Era coperta da un pelame corto e ispido, e al suo tocco amoroso muggì.

Fafhrd spalancò gli occhi e si levò di scatto a sedere sul letto, in modo che la luce del sole, filtrando bassa dalla finestrella senza vetri, li investì, gialla, e trasformò in una molteplice meraviglia i pannelli di legno lucidati a mano che rivestivano la stanza. con la radicatura che formava arabeschi variati all'infinito. Accanto a lui, su cuscini non meno soffici dei suoi, e probabilmente drogata, c'era una vitella rossa, grande, dalle lunghe orecchie e dalle froge rosee. All'improvviso, ne sentì gli zoccoli attraverso gli stivali, e ritirò bruscamente i piedi. Più in là, non c'era nessuna ragazza... e neppure una seconda vitella.

Fafhrd infilò la mano destra sotto i guanciali. Le sue dita toccarono la pelle della borsa: ma anziché essere gonfia e tesa dalle monete d'oro, era piatta come una focaccia azzima di Sarheenmar... a parte un minuscolo cilindro, il fischietto di stagno.

Gettò via le coperte che volarono alte nell'aria, alla rinfusa, come vele squassate da un fortunale. Infilandosi sotto la cintura la borsa svuotata, balzò dal letto con un volteggio, afferrò la lunga spada per il fodero peloso, con l'intenzione di usarla per sculacciare la colpevole, e si lanciò oltre le doppie tende pesanti, soffermandosi solo per scolarsi in gola il resto del vino.

Sebbene fosse furibondo con Hrenlet, mentre tracannava in fretta dovette ammettere che, fino a un certo punto, con lui si era comportata onestamente: la sua compagna di letto era femmina, rossa, indubbiamente campagnola e, per essere una vitella, di bellezza notevole, mentre il muggito, per quanto allarmato, aveva un tono amorosamente roco.

La sala era un altro prodigio di legno lucido: il regno di Movarl era così giovane che la sua maggiore ricchezza era ancora rappresentata dalle foreste. Da quasi tutte le finestre si scorgevano, molto vicino, fronde verdissime. Dalle pareti e dal soffitto sporgevano demoni fantastici e fanciulle guerriere alate, tutti scolpiti in legno. Qua e là, contro la parete, stavano appoggiati archi e lance splendidamente lucidi. L'ampia porta conduceva in un cortiletto, dove uno stallone baio si muoveva irrequieto sotto una tettoia verde, irregolare. La città di Kvarch Nar aveva alberi possenti, venti volte più numerosi delle case.

Nella sala oziava una dozzina di uomini vestiti di verde e di marrone:

bevevano vino, giocavano o conversavano. Erano tipi robusti, dalla barba scura, un poco più bassi di Fafhrd, ma non di molto.

Fafhrd notò immediatamente che erano gli stessi ch'egli aveva ripulito delle monete d'oro la notte precedente, al gioco. E questo fatto lo indusse, poiché già ardeva di rabbia ed era infiammato dal vino appena trangugiato, a commettere un'indiscrezione quasi fatale.

«Dov'è quella ladra, quella bastarda di Hrenlet?» ruggì, agitando alta sopra la testa la spada con il fodero e tutto. «Ha rubato tutte le mie vincite sotto i miei guanciali!»

Immediatamente i dodici scattarono in piedi, stringendo le mani sull'impugnatura della spada. Il più robusto mosse un passo verso Fafhrd e disse in tono gelido: «Osi insinuare che una nobile fanciulla di Kvarch Nar abbia diviso il letto con te, barbaro?»

Fafhrd si rese conto del suo errore. La sua relazione con Hrenlet, per quanto nota a tutti, non era mai stata oggetto di commenti, perché le donne delle Otto Città erano riverite dai loro uomini, e potevano fare ciò che volevano, anche abbandonarsi alla condotta più licenziosa. Ma guai allo straniero che avesse osato affermarlo.

Il furore di Fafhrd, tuttavia, lo indusse a spingersi oltre i limiti della ragione. «Nobile?» gridò. «È una bugiarda e una puttana! Le sue braccia sono due candidi serpenti, che strisciano sotto le coperte... in cerca d'oro, non di carne d'uomo! Nonostante questo, è anche una pastora di libidini, e pascola il suo gregge tra le mie lenzuola!»

Dodici spade uscirono stridendo dai rispettivi foderi, a quelle parole, e coloro che le impugnavano si avventarono. Fafhrd riacquistò, quasi troppo tardi, la capacità di ragionare. Sembrava che gli rimanesse una sola via di scampo. Corse verso la grande porta, parando con lo spadone ancora chiuso nel fodero i colpi affrettati dei sudditi di Movarl, attraversò di furia il cortile, balzò in sella al baio e, scalciando, lo lanciò al galoppo.

Si azzardò a dare un'occhiata alle sue spalle quando gli zoccoli ferrati del baio cominciarono a far scaturire scintille dalle selci della stretta strada che attraversava la foresta. Fu compensato da una vivida immagine della sua bionda Hrenlet, affacciata in camicia e a braccia nude a una finestra, e intenta a ridere di cuore.

Mezza dozzina di frecce sibilarono rabbiose attorno a lui, e Fafhrd si dedicò esclusivamente al compito di far correre più velocemente il suo cavallo. Aveva percorso tre leghe sulla strada tortuosa per Klelg Nar, che conduce a est attraverso la fitta foresta, non lontano dalla costa del Mare In-

terno, quando decise che tutta quella faccenda era stata un trucco, perpetrato dai perdenti della sera innanzi in combutta con Hrenlet per riprendersi il loro oro (e magari uno di loro si era ripreso anche la propria ragazza), e che quelle frecce erano state scagliate in modo da mancare di proposito il bersaglio.

Tirò le redini del baio e rimase in ascolto. Non udì gli inseguitori, e quella era la conferma.

Eppure non era il caso di ritornare indietro. Neppure Movarl in persona avrebbe potuto proteggerlo, dopo che aveva detto quel che aveva detto sul conto di una gentildonna di Kvarch Nar.

Tra Kvarch Nar e Klelg Nar non c'erano porti. Avrebbe dovuto proseguire a cavallo, costeggiando il Mare Interno ed evitando i Mingol che assediavano Klelg Nar, se avesse voluto ritornare a Lankhmar per godersi la sua parte della ricompensa accordata da Glipkerio a coloro che avevano portato a destinazione, sane e salve, tutte le navi cariche di grano, ad eccezione della *Conchiglia*. Era irritante.

Eppure, non riusciva egualmente a odiare Hrenlet. Il cavallo era robusto, e c'era una grossa borsa piena di cibo, appesa alla sella, che controbilanciava il peso d'una borraccia di vino. Inoltre, il colore rossiccio del manto del cavallo ricordava deliziosamente quello della vitella. Era stato uno scherzo rude, ma ben congegnato.

Per giunta, non poteva negare che Hrenlet fosse stata davvero magnifica, tra le lenzuola... una varietà veramente superiore di vacca, snella e senza pelame, e per giunta spiritosa.

Frugò nella borsa piatta come una frittella ed esaminò il fischietto che adesso, a parte i ricordi, era l'unico bottino da lui conquistato a Kvarch Nar. Su un lato era coperto da una fila di caratteri indecifrabili, sull'altro vi era incisa la figura di un agile felino accovacciato. Sogghignò, scrollando il capo. Un giocatore d'azzardo ubriaco era sempre uno sciocco! Fece per gettare via il fischietto, poi si ricordò del Mouser e lo rimise nella borsa.

Incitò il baio con un colpo di talloni, e procedette verso Klelg Nar, fischiettando una marcia Mingol, bizzarra ma incitatrice.

Nehwon, una bolla immensa che sale eternamente attraverso le acque dell'eternità. Come champagne... oppure, secondo certi moralisti, come un globo di gas fetido della palude più fangosa e più infestata di vermi.

Lankhmar... un continente saldamente piantato nel solido interno equoreo della bolla chiamata Nehwon. Ricco di montagne, colline, paesi, pianu-

re, una linea costiera tortuosa, deserti, laghi, anche paludi, e campi di grano... soprattutto campi di grano, fonte della ricchezza del continente, sulle due sponde del Hlal, il più grande dei fiumi.

E all'estremità settentrionale del continente, sulla riva orientale del Hlal, sorgeva la signora dei campi di grano e della loro ricchezza, la Città di Lankhmar, la più antica del mondo. Lankhmar, protetta da grandi mura robuste contro i barbari e le bestie feroci, difesa da spesse pavimentazioni contro gli ammali che strisciavano e rosicchiavano.

Sul lato sud della Città di Lankhmar, la Porta del Grano, spessa venti piedi e larga trenta, che echeggiava continuamente del cigolio dei carri tirati da buoi che trasportavano il secco, dorato, commestibile tesoro del continente. E anche la Porta Grande, ancora più maestosa e splendida, e la più piccola Porta Estrema. Poi la Caserma del Sud, con i soldati vestiti di nero, il Quartiere dei Ricchi, il Giardino dei Piaceri e la Piazza delle Delizie Tenebrose. Poi, la Via delle Baldracche, e le vie delle altre arti. Più oltre attraversava la città, dalla Porta della Palude ai moli, la Strada degli Dei, con i numerosi, altissimi sacrari degli Dei *in* Lankhmar e l'unico tempio, tozzo e nero, degli Dei *di* Lankhmar, molto simile a un'antica tomba, a parte l'alto campanile quadrato ed eternamente silenzioso. Poi venivano i quartieri poveri, le case prive di finestre fatte di grossi tronchi d'albero tagliati regolarmente. Infine, affacciata sul Mare Interno a nord e sul Hlal a ovest, sorgeva la Caserma del Nord, e su una collina di roccia compatta scolpita dal mare, stavano la Cittadella e il Palazzo dell'Arcobaleno, dove viveva il Supremo Glipkerio Kistomerces.

Un'ancella adolescente che teneva in equilibrio sulla testa rasata, con l'aiuto di un cercine d'argento, un grande vassoio carico di dolciumi e di calici argentei pieni fino all'orlo, avanzava come un'equilibrista lungo l'anticamera piastrellata di verde della Sala Azzurra delle Udienze. Portava strisce di pelle nera attorno al collo, ai polsi e alla vita snella. Sottili catenelle d'argento un po' più corte degli avambracci legavano le strisce dei polsi alla cintura. Il capriccioso Glipkerio voleva che il cibo e persino il vassoio destinati a lui non venissero mai toccati dalle dita delle ancelle, e pretendeva che l'equilibrio di ogni schiava fosse perfetto. A parte i collari, la ragazza era nuda e, ad eccezione delle ciglia tagliate corte, era completamente rasata: un altro dei capricci raffinati del fantasioso monarca, il quale non voleva che qualche capello finisse nella sua minestra. La ragazza sembrava una bambola prima che venisse vestita, prima che le sistemassero la parrucca e le dipingessero le sopracciglia.

Le piastrelle color mare che rivestivano l'anticamera erano esagonali, grandi quanto il palmo d'una grossa mano. Erano quasi tutte lisce, ma qua e là ce n'era qualcuna che recava la figura di un animale marino, un mollusco, un merluzzo, una piovra, un ippocampo.

L'ancella era quasi arrivata a metà della stretta arcata chiusa da una tenda che portava nella Sala Azzurra delle Udienze, quando il suo sguardo si posò su una piastrella un po' più avanti, sulla sinistra. Raffigurava un'otaria. La piastrella si sollevò per lo spessore di un pollice, come una minuscola botola, e due occhietti scintillanti come il giaietto, distanti l'uno dall'altro la larghezza di un dito, la fissarono.

L'ancella rabbrividì dalla testa ai piedi, ma si morse le labbra e non proferì alcun suono. I calici tintinnarono lievemente, urtandosi, e il vassoio cominciò a scivolare, ma lei ristabilì l'equilibrio con un rapido movimento laterale della testa, poi avanzò, girando al largo dall'orrida piastrella quanto più poteva, sulla destra, con lunghi passi spaventati, quasi sfiorando la parete di fronte con l'orlo del vassoio.

Proprio sotto quell'orlo, come se fosse il tetto d'una veranda, una piastrella verde e liscia del muro si aprì come una porta, e il muso nero di un ratto si affacciò, snudando i denti affilati.

L'ancella si scostò con un balzo convulso, sempre in silenzio. Il vassoio le si staccò dalla testa. Lei cercò di riprenderlo al volo. Una piastrella del pavimento si spalancò con uno scatto, e un lungo sorcio nero uscì con un movimento ondulante. Il vassoio urtò la spalla dell'ancella; lei protese invano le mani incatenate, e il vassoio finì a terra con un clangore da schiantare i nervi, e tutti i calici tintinnarono, rovesciandosi.

Mentre le vibrazioni dell'argento si spegnevano, vi furono soltanto i tonfi sommessi dei suoi piedi nudi. L'ancella tornò indietro. Un calice rotolò, in un ultimo giro. Poi, nell'anticamera verde vi fu solo silenzio.

Duecento battiti di cuore più tardi, il silenzio venne infranto da altri tonfi smorzati di piedi nudi, che arrivavano dalla direzione in cui era fuggita l'ancella. Entrarono per primi, guardinghi, due cuochi abbronzati, dalla testa rasata e dai camici bianchi; ognuno di loro stringeva una mannaia in una mano e un forchettone nell'altra. Li seguivano due sguatteri nudi e rasati, che portavano molti strofinacci, bagnati e asciutti, e una scopa di piume nere. Poi venne l'ancella, con le catenelle d'argento strette nelle mani, in modo che il suo tremito non le facesse tintinnare. Dietro di lei, una donna mostruosamente obesa, abbigliata con una veste di spessa lana nera che le arrivava fino al doppio mento e alle nocche grassocce delle dita, e

nascondeva i piedi e le caviglie sicuramente orribili. I capelli neri erano acconciati in forma di una grande arnia rotonda, fissata da una quantità di spilloni dalla capocchia nera: sembrava portare sulla testa una coltre pungente. E infatti, come in conseguenza di ciò, la sua faccia gonfia era greve di rancore e di odio. Gli occhi neri brillavano severi e diffidenti tra le pieghe di grasso, mentre un paio di baffi radi, simile al fantasma di un centogambe nero, le attraversava il labbro superiore. Attorno al ventre enorme portava un'alta cintura di cuoio dalla quale pendevano chiavi, guinzagli, catene e fruste. Gli sguatteri erano convinti che la donna fosse diventata volutamente così grassa, per evitare che quegli arnesi si urtassero, tintinnando, e li mettessero sull'avviso quando veniva a spiarli.

La grassa regina della cucina e maestra di palazzo si stava guardando intorno attentamente, nell'anticamera. Poi aprì le palme, fissando furibonda l'ancella. Neppure una delle piastrelle verdi era fuori posto.

Come in una pantomima muta, l'ancella annuì con veemenza, indicando con le mani tenute all'altezza della cintura la piastrella con l'immagine dell'otaria, poi avanzò tremando tra i dolciumi e i calici rovesciati e la toccò con la punta del piede.

Uno dei cuochi si affrettò a inginocchiarsi e batté delicatamente la piastrella e quelle circostanti con le nocche delle dita. Ogni volta, il leggero rimbombo era egualmente solido. Cercò di infilare i rebbi del forchettone sotto la piastrella con l'otaria, da ogni parte, ma senza riuscirvi.

L'ancella corse alla parete, là dove si era aperta l'altra porticina e provò a smuovere freneticamente le piastrelle lisce, tirandole invano con le mani sottili. L'altro cuoco bussò su quelle che lei indicava, senza ottenere mai un suono cavo.

L'espressione feroce della maestra di palazzo passò dal sospetto alla certezza. Avanzò verso l'ancella come una nube temporalesca, gli occhi come folgori, e tendendo all'improvviso le braccia simili a prosciutti, agganciò un guinzaglio all'anello d'argento del collare della ragazza. Lo scatto del gancio fu il suono più forte che si fosse udito fino a quel momento.

L'ancella scosse il capo tre volte, disperatamente. Il suo tremito si intensificò, poi cessò del tutto, all'improvviso. Mentre la maestra di palazzo la riconduceva via, chinò la testa e le spalle, e al primo strattone vendicativo si lasciò cadere sulle mani e sulle ginocchia, camminando a quattro zampe come un cane.

Sotto gli occhi vigili di uno dei cuochi, gli sguatteri cominciarono svelti a pulire, avvolgendo ogni calice in uno straccio, prima di deporlo sul vas-

soio, perché non tintinnasse. I loro sguardi continuavano a sfrecciare, intimoriti, su quella miriade di piastrelle.

Il Gray Mouser, ritto sulla prua del *Calamaro* che si inclinava dolcemente, avvistò l'alta Cittadella di Lankhmar attraverso la nebbia ormai semidispersa. Oltre la rocca, verso est, apparvero quasi subito i minareti quadrati del palazzo del Supremo, ognuno rifinito con pietre di sfumature diverse, e verso sud i granai color bruno-grigiastro, simili a enormi fumaioli. Il Mouser salutò con un grido il primo rimorchiatore a remi che scorse al fianco del *Calamaro.* Mentre il gattino nero soffiava contro di lui con fare di rimprovero, e violando l'ordine di Slinoor, ma prima che il capitano potesse decidere di farlo bloccare, si calò lungo il grappino d'abbordaggio con cui il barcaiolo di prua aveva agganciato il parapetto del *Calamaro.* Saltò con leggerezza a bordo dell'imbarcazione, diede una pacca d'approvazione sulla spalla dell'uomo sbalordito, poi ordinò, promettendo una lauta ricompensa, di condurlo a tutta velocità al molo del palazzo. Il grappino venne sganciato, il Gray Mouser si avviò barcollando verso la poppa dell'agile barca; i tre uomini si misero ai remi e volarono verso est sopra l'acqua torbida, resa bruna dal fango scaricato dal Hlal.

Il Mouser si voltò per gridare a Slinoor, per consolarlo: «Non abbiate paura! Farò a Glipkerio una relazione meravigliosa, portando voi alle stelle... e Lukeen all'altezza di un nuvolone basso!»

Poi si girò, sorridendo lievemente e nello stesso tempo aggrottando la fronte impensierito. Gli rincresceva di aver dovuto abbandonare Fafhrd, in preda alla smania apparentemente interminabile di bere e di giocare a dadi con i più duri sudditi di Movarl, quando il *Calamaro* era salpato da Kvarch Nar: quei grossi stupidi morivano ad ogni alba per il troppo vino e per le perdite al gioco, ma resuscitavano nel tardo pomeriggio, con la sete intatta e le borse miracolosamente riempite di denaro.

Tuttavia, ciò che lo rendeva più soddisfatto era il pensiero che sarebbe stato il solo a portare a Glipkerio i ringraziamenti di Movarl per le quattro navi cariche di grano, e a narrare la storia prodigiosa del drago, dei ratti e dei loro padroni, o colleghi umani. Quando Fafhrd fosse ritornato da Kvarch Nar, squattrinato e probabilmente con la testa rotta, il Mouser sarebbe stato insediato in un bell'appartamento nel palazzo di Glipkerio, e avrebbe potuto esasperare sottilmente il suo compagno grande e grosso offrendogli ospitalità e favori.

Si chiese, oziosamente, dove fossero in quel momento Hisvin, Hisvet e

la loro piccola corte. Forse a Sarheenmar, o molto più probabilmente a Ilthmar, o forse stavano già lasciando quella città a dorso di cammello, per raggiungere qualche loro rifugio nelle Terre Orientali, per sfuggire alla vendetta di Glipkerio e di Movarl. Involontariamente si portò la mano sinistra alla tempia, tastando con delicatezza la minuscola sporgenza diritta. In verità, nella prospettiva che già gli faceva apparire tutto simile a un sogno, non riusciva a odiare Hisvet né la sua coraggiosa ancella Frix. Senza dubbio, le feroci minacce di Hisvet avevano fatto parte di un gioco amoroso. Non dubitava che la Damigella ardesse per lui. Inoltre, l'aveva sfregiata ben peggio di quanto lei avesse sfregiato lui. Bene, forse l'avrebbe incontrata di nuovo, fra qualche anno, in un lontano angolo del mondo.

Questi pensieri scioccamente magnanimi del Mouser erano dovuti, in parte (ed egli stesso lo sapeva) al suo attuale desiderio di una qualsiasi ragazza accettabile. Kvarch Nar, la capitale di Movarl, si era rivelata una città molto austera, secondo le concezioni del Mouser, e durante il breve soggiorno l'unica ragazza errante che aveva incontrato, una certa Hrenlet, aveva deciso di errare in compagnia di Fafhrd. Bene, Hrenlet era una specie di gigantessa, benché snella, e adesso lui era a Lankhmar, dove conosceva centinaia di posti in cui poteva sfogarsi.

L'acqua torbida di fango lasciò posto, all'improvviso, a un verde intenso. L'imbarcazione aveva superato il flusso del Hlal e stava passando sopra la Fossa di Lankhmar che scendeva a precipizio, senza fondo, ai piedi del grande promontorio roccioso, eroso dalle onde, sul quale sorgevano la cittadella e il palazzo. I rematori dovettero aggirare un ostacolo: uno scivolo di rame, largo quanto l'altezza di un uomo e sorretto da grandi travi bronzee, che scendeva obliquamente da un portico del palazzo fin quasi a sfiorare la superficie del mare. Il Mouser si chiese se il capriccioso Glipkerio si fosse dato agli sport acquatici, durante la sua assenza. O forse quello era un sistema nuovo per sbarazzarsi dei servitori e degli schiavi importuni: farli scivolare in mare, adeguatamente zavorrati. Poi notò un veicolo a forma di spola (se era un veicolo), lungo tre volte più di un uomo e fatto di un metallo grigio opaco: era fermo in bilico in cima allo scivolo. Un vero enigma.

Il Mouser amava moltissimo gli enigmi, magari più per ricamarci sopra che per risolverli, ma non aveva tempo di pensare a quello. L'imbarcazione si era accostata al molo reale, e il Mouser stava altezzosamente mostrando agli eunuchi e alle guardie che gli sbarravano il passo l'anello da corriere con lo stemma della stella marina consegnatogli da Glipkerio e la perga-

mena con il sigillo delle spade incrociate ricevuta da Movarl.

Fu soprattutto la pergamena che fece colpo sui sottoposti del palazzo. Tra grandi inchini, il Mouser venne fatto passare sul molo, salì una scala di legno vertiginosamente alta e dipinta a colori vivaci, e si trovò nella sala delle udienze di Glipkerio, una splendida stanza affacciata sul mare e rivestita di piastrelle azzurre: ognuna delle grandi piastrelle triangolari recava scolpito a bassorilievo un emblema marino.

Il salone era immenso, sebbene un tendaggio azzurro lo dividesse in due. Un paio di paggi nudi e rasati si inchinarono al Mouser e gli aprirono la tenda. I loro movimenti silenziosi e sinuosi, contro lo sfondo azzurro, gli fecero venire in mente i tritoni. Passò attraverso il varco triangolare e fu accolto da un lontano ma imperioso: «Silenzio!»

Poiché quell'ordine sibilante era uscito dalle labbra contratte dello stesso Glipkerio e poiché le dita scarne e lunghe del lunghissimo monarca erano alzate proprio davanti a quelle labbra, il Mouser si fermò di colpo. Con un fruscio ancora più lieve, i tendaggi azzurri ricaddero alle sue spalle.

La scena che gli si presentava era stranissima e sconvolgente. Il cuore del Mouser perse un colpo... soprattutto per l'indignazione, al pensiero che alla sua immaginazione fosse completamente sfuggita quell'assurda possibilità, pure realizzata, adesso, davanti ai suoi occhi.

Tre ampie arcate davano su un portico, dove stava il veicolo grigio e appuntito da lui notato poco prima in cima allo scivolo. Ora poteva scorgere uno sportello montato su cardini, verso la prua sporgente.

Nell'estremità più vicina della sala c'era una grossa gabbietta dal fondo robusto e dalle sbarre fitte, che conteneva almeno una ventina di ratti neri: e questi squittivano e si aggiravano uno attorno all'altro, e talvolta squassavano minacciosamente le sbarre.

All'estremità opposta del salone azzurro-mare, presso la scalinata circolare che conduceva al minareto più alto del palazzo, Glipkerio si era alzato, eccitatissimo, dal divano dorato a forma di conchiglia. Il fantastico sovrano era più alto di Fafhrd di tutta la testa, ma era magro come un Mingol denutrito. La toga nera gli dava l'aria di un cipresso funerario. Forse per alleggerire quell'effetto tetro, portava una ghirlanda di piccoli fiori viola intorno alla testa bionda, dai capelli acconciati in riccioletti d'oro.

Vicino a lui, alta circa la metà del sovrano al cui braccio era appesa lieve come un elfo, vestita di un abito sciolto di seta biondopallida, c'era Hisvet. Lo sfregio inferto dalla daga del Mouser, che andava dalla narice sinistra alla mascella, era ancora una linea rosea, e le avrebbe conferito un'espres-

sione sardonica, se in quel momento, girando lo sguardo verso il nuovo arrivato, lei non avesse sorriso con molta grazia.

In piedi, quasi a metà strada fra il divano delle udienze e i ratti ingabbiati, c'era Hisvin padre di Hisvet. La sua figura scarna era avvolta in una toga nera, ma indossava ancora l'aderente berretto di cuoio nero dai lunghi paraguancia. Il suo sguardo era fisso ardentemente sui sorci in gabbia, mentre le dita ossute si muovevano in gesti ipnotici.

«O voi creature d'infamia e di frode...» cominciò Hisvin, con una voce sibilante per la vecchiaia, ma ancora autorevolmente stridula.

In quel momento, un'ancella nuda comparve sotto l'arcata accanto al divano delle udienze, reggendo sulla testa rapata un grande vassoio d'argento carico di calici e di piatti colmi di squisitezze. Aveva i polsi incatenati alla cintura, e un'altra sottile catenella d'argento univa le cavigliere di pelle nera, impedendole di muovere passi lunghi più del doppio dei suoi piedini dalle dita rosee.

Senza neppure intimare: "Silenzio!" questa volta, Glipkerio alzò una palma lunga e stretta e si portò di nuovo alle labbra un dito ossuto. I movimenti dell'esile ancella si arrestarono: rimase immobile e silenziosa come una betulla in una giornata senza vento.

Il Mouser stava per esclamare: «Possente Sovrano, questo è un incantesimo malvagio! Voi avete al fianco i vostri peggiori nemici!» Ma proprio in quell'istante Hisvet gli rivolse un altro sorriso, e lui sentì un fremito solleticante, terribile e delizioso, scendergli dal dardo argenteo piantato nella tempia, giù per la guancia e le gengive, fino alla lingua, impedendogli di parlare.

Hisvin ordinò, in un autoritario lankhmarese che recava una traccia lievissima della balbuzie ilthmariana, e che ricordava al Mouser la pronuncia del ratto Grig:

O voi creature d'infamia e di frode,
Ora morrete, oscuri roditori!
Si spengan gli occhi, si affloscin le code,
Vi cada il pelo, s'arrestino i cuori!

Tutti i ratti neri si rannicchiarono nell'estremità più lontana della gabbia, rispetto a Hisvin, pigolando e squittendo come se fossero in preda al più folle terrore. Molti erano ritti sulle zampe posteriori, e artigliavano le sbarre, come esseri umani vinti dal panico.

Il vecchio, agitando rapidamente le dita in un disegno complesso e misterioso, continuò implacabile:

Spenta è la vista, s'arresta il fiato:
Al sortilegio mortale cedete!
Fugge la vita, il cervello è sfasciato!
Or roteate, poi morti cadete!

E fu ciò che fecero i ratti neri... roteando come attori filodrammatici, sia per alleviare che per rendere più tragica la caduta, crollarono in modo assai convincente, con minuscoli tonfi, sul fondo della gabbia o gli uni addosso agli altri, e rimasero rigidi e immoti, con le palpebre pelose abbassate, le code spelacchiate inerti, le zampette dalle unghie aguzze sollevate rigide verso l'alto.

Poi vi fu un bizzarro, lento battimani: era Glipkerio, che applaudiva con le mani sottili, lunghe quanto normali piedi umani. Poi l'altissimo monarca corse verso la gabbia, a passi così lunghi che i due terzi inferiori della toga parevano formare il profilo di una tenda. Hisvet trotterellò allegra al suo fianco, mentre Hisvin si avvicinava svelto, in cerchio.

«Avete visto questo prodigio, Gray Mouser?» chiese Glipkerio con voce pigolante, invitando con un gesto il suo corriere ad avvicinarsi. «A Lankhmar c'è un'invasione di ratti. Voi, Mouser, che secondo il vostro nome dovreste proteggerci, siete tornato piuttosto tardi. Ma, siano lodati gli Dei dalle Ossa Nere! il mio formidabile servitore Hisvin, e la sua incomparabile figlia Hisvet, apprendista maga, dopo aver sconfitto i sorci che minacciavano il convoglio del grano, si sono affrettati a ritornare in tempo per prendere misure contro i ratti che ci affliggono... misure magiche che avranno sicuramente successo, come è stato or ora provato nel modo più convincente!»

A questo punto, l'incredibile sovrano allungò dalla toga un braccio nudo, lungo e magro, e fece il solletico sotto il mento del Mouser, con gran disgusto di quest'ultimo, che appena riuscì a dissimularlo. «Hisvin e Hisvet mi hanno addirittura confidato» osservò Glipkerio con una risatella flautata, «di avere sospettato per un po' di *voi.* Pensavano che foste in combutta con i sorci... e chi non lo penserebbe, vedendo il vostro abito grigio e la vostra figura piccola e furtiva? E vi hanno tenuto legato! Ma tutto è bene ciò che finisce bene, e io vi perdono.»

Il Mouser cominciò una confutazione e un atto d'accusa violentemente

polemici... ma solo mentalmente, perché udì la propria voce dire: «Questa, mio signore, è una missiva urgente del Re delle Otto Città. A proposito, c'è stato un drago...»

«Oh, quel drago con due teste!» l'interruppe Glipkerio con un'altra risatella flautata e un malizioso agitar delle dita. Si infilò la pergamena in una piega della toga, sul petto, senza neppure dare un'occhiata al sigillo. «Movarl mi ha informato, per posta via albatros, della strana allucinazione collettiva che ha colpito gli equipaggi della mia flotta. Hisvin e Hisvet, entrambi esperti psicologi, me lo hanno confermato. I marinai, purtroppo, sono molto superstiziosi, Gray Mouser, ed è evidente che le loro fantasie sono assai più contagiose di quanto sospettassi... perché hanno infettato persino voi! Me lo sarei aspettato dal vostro amico barbaro, Favner o Fafrah, o addirittura da Slinoor e da Lukeen, poiché i capitani sono soltanto marinai che hanno fatto carriera... Ma voi, che avete almeno un'infarinatura di civiltà... Tuttavia, vi perdono anche questo! Oh, quale fortuna che il saggio Hisvin abbia pensato di vigilare sul convoglio con il suo cutter!»

Il Mouser si accorse di stare annuendo con fare di approvazione, e notò che Hisvet e persino Hisvin, stringendo le labbra grinzose, stavano sorridendo con alterigia. Abbassò lo sguardo sui ratti, ammucchiati e irrigiditi nelle teatrali convulsioni di morte. Issek se li portasse via... ma sotto le palpebre semichiuse, i loro occhi sembravano vitrei!

«Ma il pelo non è mica caduto» criticò allora, in tono blando.

«Voi badate troppo alla lettera» gli disse Glipkerio con una risata. «Non capite le licenze poetiche.»

«Né gli strumenti della suggestione umano-animale» aggiunse Hisvin in tono solenne.

Il Mouser pestò con forza (e senza farsi notare, pensò) una lunga coda che pendeva dal fondo della gabbia sul pavimento piastrellato. Non vi fu la minima reazione.

Ma Hisvin se ne accorse e fece schioccare leggermente un'unghia. Al Mouser sembrò di scorgere un lievissimo movimento nel mucchio dei ratti. All'improvviso, dalla gabbia sali un fetore nauseante. Glipkerio deglutì. Hisvet si serrò delicatamente le nari pallide tra pollice e anulare.

«Avevate qualche dubbio circa l'efficacia del mio sortilegio?» chiese educatamente Hisvin al Mouser.

«Non vi sembra che i ratti si stiano putrefacendo un po' troppo in fretta?» domandò questi. Gli venne in mente che, sul fondo della gabbia, poteva esserci un coperchio scorrevole, e dentro potevano starci dodici ratti

morti da un pezzo, o una bistecca marcia.

«Hisvin li uccide doppiamente» affermò Glipkerio, con voce piuttosto debole, premendosi la mano lunghissima sullo stomaco. «Tutti i processi di putrefazione vengono accelerati.»

Hisvin agitò frettoloso un braccio e indicò una finestra aperta, oltre le arcate che davano sul portico. Un robusto Mingol giallo dal perizoma nero che stava acquattato in un angolo balzò avanti, sollevò la gabbia e corse via, per scaraventarla in mare. Il Mouser lo seguì. Scostò il Mingol con una secca gomitata nelle costole e si sporse, aggrappandosi con l'altra mano alla cornice della finestra, vide la gabbia precipitare, roteando, e piombare nelle acque azzurre con uno spruzzo di spuma bianca.

Nello stesso istante sentì Hisvet, che lo aveva seguito svelta, stringersi a lui, il fianco vestito di seta premuto contro il suo, dall'ascella al malleolo.

Il Mouser ebbe l'impressione di scorgere minuscole sagome nere che uscivano dalla gabbia e nuotavano energicamente sott'acqua in direzione della roccia, mentre la gabbia di ferro sprofondava e scompariva.

Hisvet gli alitò all'orecchio: «Stanotte, quando la stella della sera va a dormire. La Piazza delle Delizie Tenebrose. Il boschetto di alberi padiglione.»

Poi, voltandosi rapida, la delicata figlia di Hisvin ordinò all'ancella dal collare nero e dalle catenelle argentee: «Vino bianco di Ilthmar per Sua Maestà! Poi servi anche noi.»

Glipkerio trangugiò un calice di scintillante liquido incolore e diventò un po' meno verde. Il Mouser scelse un calice di vino più scuro e poderoso, e una tenera costoletta dagli orli abbrustoliti sul grande vassoio d'argento, mentre l'ancella si inginocchiava graziosamente, tenendo eretta la parte superiore del corpo snello.

Quando la ragazza si alzò, con un'ondulazione apparentemente disinvolta e si diresse verso Hisvin a passi cortissimi, imposti dalle catenelle argentee che le bloccavano le caviglie, il Mouser notò che, sebbene davanti non portasse né indumenti né ornamenti di sorta, il suo dorso nudo era segnato da un motivo incrociato, a forma di rombi, di linee rosse spaziate regolarmente, che andavano dalla nuca ai calcagni.

Poi comprese che non erano strisce di colore ornamentale, bensì i segni d'una fustigazione. Dunque la grassa Samanda continuava a dedicarsi alle sue discipline artistiche! La tacita congiura tra il magrissimo, effemminato Glipkerio e la corpulenta maestra di palazzo era psicologicamente istruttiva, e nello stesso tempo disgustosa. Il Mouser si chiese quale colpa poteva

avere commesso la ragazza. E poi immaginò Samanda che sfrigolava, nell'abito di lana nera tutto strinato, dentro a un immenso forno incandescente, o che scendeva, con un peso di piombo legato alle caviglie grosse quanto tronchi d'albero, lungo lo scivolo di rame sistemato fuori dal portico.

Glipkerio stava dicendo a Hisvin: «Quindi è sufficiente attirare sulle strade tutti i ratti e recitare il vostro sortilegio?»

«Verissimo, o Sapiente Maestà» gli assicurò Hisvin. «Tuttavia dobbiamo attendere ancora un poco, fino a quando le stelle avranno raggiunto le posizioni più potenti nell'oceano del cielo. Soltanto allora la mia magia potrà uccidere i ratti a distanza. Pronuncerò il mio incantesimo dall'alto del minareto azzurro, e li sterminerò.»

«Mi auguro che quelle stelle alzino tutte le vele e raggiungano la massima velocità» disse Glipkerio; per un attimo, la preoccupazione oscurò la gioia infantile sul suo lungo viso. «La mia gente ha cominciato ad assillarmi, chiedendomi di far qualcosa per disperdere i ratti o per ricacciarli nelle loro tane. Questo non interferirà con l'attirarli all'aperto?»

«Non tormentate il vostro geniale cervello con simili preoccupazioni» lo rassicurò Hisvin. «Non è facile spaventare i ratti. Prendete pure tutte le misure contro di loro, se ve lo chiedono. Nel frattempo, annunciate al vostro consiglio che avete di riserva un'arma onnipotente.»

Il Mouser suggerì: «Perché non ordinate a mille paggi di imparare a memoria il mortale incantesimo di Hisvin e di gridarlo nelle tane dei ratti? I sorci, standosene sottoterra, non possono certo sapere che le stelle non sono al posto giusto.»

Glipkerio obiettò: «Ah, ma è necessario che le bestiole vedano anche i movimenti delle dita di Hisvin. Voi non potete capire queste finezze, Mouser. Avete consegnato la missiva di Movarl. Potete andare.

«Ma ricordate ciò che vi dico!» aggiunse, sventolando la toga nera, mentre i suoi occhi dalle iridi gialle brillavano come ardenti monete d'oro nel viso sottile. «Vi ho perdonato una volta il ritardo, Ometto Grigio, e l'allucinazione del drago e i dubbi circa i poteri magici di Hisvin. Ma non vi perdonerò una seconda volta. Non parlate mai più di queste cose.»

Il Mouser si inchinò e uscì. Quando passò davanti all'ancella statuaria dalla schiena coperta di striature, le bisbigliò: «Come ti chiami?»

«Reetha» mormorò lei.

Hisvet si avvicinò per prendere una forchettata di caviale, e Reetha, automaticamente, cadde in ginocchio.

«Delizie Tenebrose» sussurrò la figlia di Hisvin, e fece rotolare le minuscole uova nere di pesce tra il labbro superiore un po' gonfio e la lingua rosea e azzurrognola.

Quando il Mouser fu uscito, Glipkerio si chinò verso Hisvin, piegandosi in modo da formare una specie di forca. «Una parola all'orecchio» bisbigliò. «Qualche volta i ratti mi fanno... beh, diventare nervoso.»

«Sono animali temibilissimi» ammise cupo Hisvin, «che intimorirebbero perfino gli dèi.»

Fafhrd spronava il suo cavallo verso sud, lungo la strada pietrosa che, costeggiando il mare, conduceva da Klelg Nar a Sarheenmar, e che era stretta tra monti ripidi e rocciosi e il Mare Interno. Le onde scure si sollevavano nereggiando, avvicinandosi alla riva, e si infrangevano tra scrosci incessanti poche braccia al di sotto della strada resa umida e sdrucciolevole dagli spruzzi. In cielo si ammassavano basse nuvole buie, che sembravano formate non tanto di vapore acqueo quanto del fumo di vulcani o di città date alle fiamme.

L'Uomo del Nord era dimagrito, aveva sudato e bruciato parte del suo peso; il viso era torvo, gli occhi iniettati di sangue e cerchiati di rosso per colpa della polvere, che gli aveva resi opachi anche i capelli. Cavalcava una giumenta alta e possente, grigia, dalle costole scarne e dagli occhi minacciosi, anche quelli iniettati di sangue... una bestia che sembrava maledetta quanto il paesaggio che stavano attraversando.

Fafhrd aveva lasciato il suo baio ai Mingol, in cambio di quella cavalla, e nonostante questa avesse un caratteraccio, era stato un buon affare, perché al momento dello scambio il baio stava sputando la vita tra rossi fiotti di sangue in seguito a un colpo di lancia. Quando si era avvicinato a Klelg Nar, lungo la strada della foresta, Fafhrd aveva scorto tre Mingol, magri come ragni, che si accingevano a violentare due fragili gemelle. Era riuscito a sventare quell'impresa crudele e antiestetica perché non aveva lasciato ai Mingol il tempo di usare gli archi, ma solo la lancia, e le loro scimitarre corte e strette non erano state in grado di reggere il confronto con l'Astagrigia. Quando l'ultimo dei tre era caduto, vomitando maledizioni e sangue, Fafhrd si era occupato delle ragazze abbigliate in modo identico, e aveva scoperto che ne aveva salvata una soltanto: un Mingol aveva malignamente tagliato la gola all'altra, prima di avventarsi con la scimitarra contro il barbaro. Poi questi aveva domato uno dei cavalli dei Mingol, legati a un albero, sebbene scalciasse e mordesse rabbiosamente. La ragazza

superstite aveva rivelato, tra altri gemiti ed urli, che i suoi familiari potevano essere ancora vivi, tra i difensori di Klelg Nar e quindi Fafhrd l'aveva issata sulla sella, nonostante la sua resistenza frenetica e i tentativi di azzannarlo. Quando lei s'era calmata un po', l'uomo si era sentito turbato da quel corpo snello, dagli occhi grandi come quelli di un lemure e dalle sue ripetute affermazioni, rafforzate da orrende imprecazioni fanciullesche e dal curioso gergo infantile, che tutti gli uomini, senza eccezione, erano bestiacce villose: e questo lo diceva rivolgendo smorfie di disgusto al petto pelosissimo di Fafhrd. Ma, per quanto si sentisse tentato a un approccio amoroso, lui si era trattenuto, pensando all'estrema giovinezza della fanciulla, che dimostrava al massimo dodici anni sebbene fosse alta per la sua età, e alla recente, dolorosa perdita della gemella. Tuttavia, quando l'aveva resa ai genitori non troppo riconoscenti e stranamente sospettosi, la ragazzina, alla cortese promessa di ritornare tra un anno o due, aveva risposto arricciando il naso a patatina, lanciando uno sguardo sardonico con gli occhi azzurri e scrollando le spalle. Fafhrd, quindi, era rimasto in dubbio circa la saggezza della sua decisione di risparmiarle la propria corte, e addirittura di averla salvata. Comunque, aveva guadagnato una nuova cavalcatura e un robusto arco mingol con la faretra piena di frecce.

Klelg Nar era teatro di un rabbioso combattimento che si svolgeva di casa in casa e di albero in albero, mentre i fuochi dei bivacchi dei Mingol brillavano tutte le notti in semicerchio, verso oriente. Con suo grande sbigottimento, Fafhrd era venuto a sapere che da settimane non entravano navi nel porto di Klelg Nar, occupato dai Mingol per metà del perimetro. Non avevano incendiato la città perché il legno era prezioso, per quei magri abitatori delle steppe prive d'alberi: infatti, i loro schiavi smontavano le case appena conquistate: le tavole e le incantevoli sculture venivano subito caricate su carri e inviate verso oriente; spesso venivano trasportate sui travois.

Perciò, sebbene corresse voce che una parte dell'orda dei Mingol aveva deviato verso sud, Fafhrd si era avviato in quella direzione, in sella alla sua scorbutica cavalla, un po' addomesticata a furia di colpi di frusta e di bocconcini di favi carichi di miele. E adesso, a giudicare dal fumo che aleggiava sopra la strada costiera, pareva che i Mingol non avessero risparmiato a Sarheenmar la sorte di perire tra le fiamme, come invece avevano fatto con Klelg Nar. Inoltre, sembrava ormai certo che i Mingol avessero espugnato Sarheenmar, perché un gran numero di profughi dagli occhi spiritati, laceri, disperati e coperti di polvere cominciava ad affollare la strada, in

fuga verso il nord, e costringeva di tanto in tanto Fafhrd a compiere deviazioni tra le alture, per evitare a quegli infelici di finire sotto gli zoccoli della sua nuova, feroce cavalcatura. Interrogò alcuni profughi, ma quelli non connettevano più per il terrore, e straparlavano pazzamente, come se lui cercasse di destarli da un incubo. Fafhrd annuì tra sé: conosceva la passione dei Mingol per la tortura.

Ma poi una schiera disordinata di cavalieri Mingol era sopraggiunta al galoppo dalla stessa direzione dei profughi sarheenmariani. I loro cavalli erano coperti di sudore, e i loro volti scarni erano stravolti dal terrore. Non parvero neppure vedere Fafhrd, e non pensarono affatto ad attaccarlo: e se travolgevano nella loro corsa alcuni profughi, sembrava che lo facessero non per malvagità, ma perché erano accecati dal panico.

Fafhrd divenne cupo in volto e si accigliò, ma continuò ad avanzare controcorrente tra quella folla farneticante, chiedendosi quale orrore poteva spaventare a tal punto tanto i Mingol quanto i Sarheenmariani.

I ratti neri continuavano a mostrarsi, a Lankhmar, durante il giorno: non rubavano e non mordevano, non squittivano e non correvano via: si limitavano a mostrarsi e basta. Sbirciavano dalle fogne e dalle tane rosicchiate di fresco, sedevano sui davanzali delle finestre, si accovacciavano nell'interno delle case, tranquilli e fiduciosi come gatti... e in proporzione comparivano con la stessa frequenza nello spogliatoio della gran dama e nelle cantine dove alloggiava il povero.

Quando la loro presenza veniva notata, si udiva un'esclamazione di sorpresa e uno strilletto, un precipitare di passi frettolosi, un lancio di pentole annerite, di braccialetti gemmati, di coltelli, di sassi, di pezzi degli scacchi, insomma, di tutto ciò che capitava sottomano. Ma spesso passava parecchio tempo prima che la loro presenza venisse notata, tanto apparivano sereni e a loro agio.

Alcuni trotterellavano a passo tranquillo tra le caviglie e le ondeggianti toghe nere in mezzo alla calca, per le strade pavimentate di piastrelle o di ciottoli, come minuscoli cagnolini, e causavano un grande ondeggiare di folla quando venivano riconosciuti. Cinque se ne stavano immobili come bottiglie nere dagli occhi lucenti sullo scaffale più alto del negozio del più ricco droghiere di Lankhmar; alla fine vennero identificati e bersagliati isistericamente con radici piccanti, pesanti noci di Hrusp, e persino vasetti di caviale. Allora uscirono tranquilli attraverso un buco scheggiato che il giorno prima non c'era, dietro lo scaffale. Tra le sculture di marmo nero

che ornavano le pareti del Tempio delle Belve, un'altra dozzina di ratti rimase in posa, su due zampe, come altrettante piccole statue, fino al momento culminante del rito. Allora i ratti cominciarono a squittire come pifferi e si misero a intrecciare una lenta danza tra le nicchie. Tre si erano raggomitolati sul marciapiedi, accanto a Naph, il mendicante cieco, e tutti li avevano scambiati per il suo sacco sporco di fuliggine, fino a quando un ladro non aveva cercato di rubarlo. Un altro riposava sul cuscino ingioiellato dello uistitì nero preferito di Elakeria, nipote del sovrano e insaziabile divoratrice di amanti... fino a quando la dama protese la mano grassoccia per accarezzare la bestiola prediletta, e le sue dita dalle unghie dorate incontrarono non una pelliccia vellutata, bensì pelame corto e ispido.

Durante le inondazioni e le epidemie della temutissima Peste Nera, i ratti avevano invaso le strade e le case di Lankhmar, ma si erano sempre mossi correndo e schivando e sfrecciando in ampie curve: non si erano mai comportati con quella sfacciata tranquillità.

Il loro contegno indusse i vecchi, i cantastorie e gli studiosi dalla barba rada e dagli occhi miopi a ricordare timorosamente le favole secondo le quali un tempo era esistita una città di ratti grossi come uomini, proprio nel luogo in cui, ormai da tre volte venti secoli, sorgeva l'imperiale Lankhmar; un tempo i ratti avevano una propria lingua e un proprio governo, e un unico impero che si estendeva fino ai confini del mondo conosciuto, coesistente con le città degli uomini, ma assai più unito; e sotto le pietre di Lankhmar saldamente tenute insieme dalla calce, molto al di sotto degli scavi effettuati dagli uomini, c'era una metropoli dei roditori, dal soffitto basso, con strade e case e illuminazione, e i granai colmi di cereali rubati.

Adesso pareva che i ratti fossero non soltanto padroni della leggendaria Lankhmar sotterranea, ma anche della Lankhmar al di sopra del livello del suolo, poiché agivano con incredibile arroganza.

I marinai del *Calamaro,* che pregustavano la gioia di atterrire le vecchie delle taverne, ottenendo molte bevute gratis, con il racconto dell'orribile attacco dei sorci alla loro nave, trovarono Lankhmar interessata esclusivamente alla propria invasione murina. Pieni di angoscia e di paura, alcuni di loro ritornarono a rifugiarsi a bordo del *Calamaro,* dove le lampade piazzate secondo gli ordini dell'ufficiale di rotta erano state rinnovate, e dove Slinoor e il gattino nero continuavano a camminare avanti e indietro, preoccupati, sul ponte.

CAPITOLO OTTAVO

Glipkerio Kistomerces ordinò di accendere le candele mentre il bagliore del tramonto splendeva ancora nella sua maestosa sala dei banchetti affacciata sul mare. Il lunghissimo monarca sembrava molto allegro, mentre, tra risolini e risate simili a nitriti, assicurava ai consiglieri gravi e turbati che disponeva di un'arma segreta per eliminare i ratti al culmine dell'insolente invasione, e che Lankhmar si sarebbe sbarazzata dei piccoli mostri prima del prossimo plenilunio. Derise il suo Capitano Generale dal volto grinzoso, Olegnya, detto il Terrore dei Mingol, il quale voleva indurlo a richiamare le truppe dalle città e dai villaggi esterni per affrontare gli aggressori pelosi. Non pareva accorgersi del trepestio sommesso che giungeva da oltre i tendaggi riccamente istoriati, ogni volta che una pausa nella conversazione e nel tintinnio delle posate permetteva di udirlo, e non notava le minuscole ombre aggobbite e quadrupedi che di tanto in tanto spiccavano nella luce delle candele. Mentre il lungo banchetto seguiva il suo corso ricco di bevande, Glipkerio pareva diventare sempre più allegro e spensierato... o *pazzo*, come bisbigliarono alcuni consiglieri all'orecchio dei colleghi. Ma per ben due volte la mano destra del sovrano tremò nel sollevare il bicchiere di vino dal lungo stelo; e per giunta, egli aveva ripiegato le gambe scarne, piantando i tacchi degli stivali dorati contro la traversa d'argento della sedia per evitare di toccare il pavimento con i piedi.

Fuori, il sorgere della luna gibbosa e calante rivelava piccole sagome basse che si muovevano lungo l'orlo di tutti i tetti della città, eccettuati quelli della Strada degli Dei: i tetti dei molti templi degli Dei *in* Lankhmar, e i sudici cornicioni del tempio degli Dei *di* Lankhmar e il suo campanile alto e quadrato, dal quale non si levavano mai rintocchi.

Il Gray Mouser camminava avanti e indietro, innervosito, sul sentiero di sabbia chiara che girava intorno al boschetto di profumati alberi padiglione. Ogni albero sembrava un immenso cesto sospeso, semisferico, con il fondo e i lati formati dai rami sottili, elastici e ravvicinati che, appesantiti dalle foglie verdescuro e dai fiori color bianco puro, si incurvavano ampiamente verso l'esterno e verso il basso, in modo che l'interno era un unico ambiente intimo, a forma di campana e dalle pareti formate di foglie e di fiori. Scarabei luminosi, vespe lucciola e api notturne che banchettavano nei fiori di quegli alberi facevano spiccare ognuna di quelle tende naturali con le loro luci ammiccanti e fioche, dorate e violette e rosate.

Dall'interno di due o tre di quei padiglioni vagamente iridescenti giun-

gevano già i mormorii sommessi di coppie d'innamorati, o forse, pensò il Mouser con una fitta di malignità, di ladri che avevano scelto quei luoghi innocenti e tradizionalmente sacri all'intimità per tramare le loro ribalderie notturne. Se fosse stato più giovane, o se quella fosse stata un'altra notte, il Mouser avrebbe origliato, spiando gli appartenenti alla seconda categoria per precederli nel derubare le vittime predestinate. Ma adesso aveva altri ratti da acchiappare.

Verso oriente, alti edifici celavano la luna, così che oltre la mezza luce ammiccante degli alberi padiglione, il resto della Piazza delle Delizie Tenebrose era immerso in un buio pesto, tranne dove qualche barlume fioco indicava un chiosco o un luogo di ristoro, o dove le fiamme spettrali e le braci rosseggianti di carbone di legna mostravano che là si poteva mangiare e bere, oppure dove qualche cortigiana faceva dondolare ritmicamente la minuscola lanterna scarlatta mentre camminava avanti e indietro.

Furono proprio quelle lanterne rosse a infastidire il Mouser, anche se in altre occasioni lo avevano attirato come i fiori degli alberi padiglione attraevano le api notturne, e anche se un paio di volte gli erano apparse in sogno durante il viaggio di ritorno a bordo del *Calamaro.* Ma numerose visite estremamente imbarazzanti effettuate quel pomeriggio - prima alle amichette più eleganti, poi ai più eccitanti postriboli della città - gli avevano dimostrato che la sua virilità, pur scatenata e famelica a Kvarch Nar e a bordo del *Calamaro*, era morta e inerte... se non per quanto riguardava Hisvet, o almeno così aveva immaginato all'inizio; e adesso lo sperava ansiosamente. Ogni volta che aveva abbracciato una ragazza, in quel pomeriggio disastroso, si era messa di mezzo la delicata faccia triangolare della figlia di Hisvin, come un'apparizione spettrale, facendo sembrare al confronto volgare e grossolano il viso della compagna del momento, mentre dal minuscolo dardo argenteo confitto nella sua tempia si irradiava, in tutto il suo corpo, una sensazione di nausea annoiata e di sazietà priva di gioia.

Riflessa dalla carne, quella sensazione gli saturava la mente. Si rendeva conto, vagamente, che i ratti, benché avessero subito gravi perdite a bordo del *Calamaro*, minacciavano seriamente Lankhmar. I ratti si sgomentavano ancor meno degli uomini di fronte alle perdite numeriche, e vi rimediavano più rapidamente. E Lankhmar era una città per la quale provava un certo affetto, come per un grosso animale domestico. Eppure i ratti che la minacciavano, forse grazie agli insegnamenti di Hisvet o forse per qualche altro motivo, possedevano un'intelligenza e un'organizzazione bizzarramente spaventose. Gli pareva di vedere schiere di ratti nei che passavano

non visti attraverso i prati e lungo i sentieri della Piazza, oltre la fioca luminosità degli alberi padiglione, accerchiandolo in una grande imboscata.

Si rendeva conto di avere perduto la poca fiducia che l'inetto Glipkerio poteva avere avuto in lui; Hisvin e Hisvet, dopo l'apparente sconfitta totale, avevano cambiato le carte in tavola, ed era necessario contrastarli e sconfiggerli ancora una volta, così come era necessario riconquistare il favore di Glipkerio.

Ma Hisvet, anziché essere una nemica da battere, era la ragazza di cui era innamorato, l'unico essere che poteva farlo tornare com'era realmente: egoista, lucido e calcolatore. Toccò con la punta delle dita il piccolo rialzo che il dardo d'argento gli formava sulla tempia. Sarebbe stata questione di un attimo farlo schizzare fuori, di punta, attraverso lo strato sottile della pelle. Ma il Mouser aveva paura di ciò che sarebbe potuto accadere, in quel caso: forse avrebbe perduto non solo quell'annoiata sazietà, ma anche il sapore di tutti i sentimenti, forse addirittura la vita. Inoltre, non voleva rinunciare al legame d'argento che lo collegava a Hisvet.

Un passo lieve sulla ghiaia del vialetto, un fruscio provocato comunque da qualcosa di più del movimento d'una sola persona, lo indusse ad alzare gli occhi. Due esili monache nerovestite degli Dei *di* Lankhmar, i visi nascosti nell'ombra degli stretti cappucci sporgenti, si stavano avvicinando tenendosi a braccetto.

Il Mouser sapeva che le cortigiane della Piazza delle Delizie Tenebrose ricorrevano ad abbigliamenti di ogni genere per accendere i sensi di clienti vecchi e nuovi, e per conquistare o riconquistare la loro attenzione: il camice lacero delle mendicanti, la calzamaglia e il corto giustacuore e i capelli corti dei paggi, le collane di perline colorate e i grossi bracciali delle schiave delle Terre Orientali, la fine cotta di maglia e l'elmo con visiera e la spada sottile dei principi guerrieri di quella stessa zona di Nehwon, le fronde fruscianti delle ninfe dei boschi, le alghe verdi o purpuree delle ninfe del mare, l'abito pudibondo delle scolarette, le vesti ricamate delle sacerdotesse dei vari Dei *in* Lankhmar... Gli abitanti della Città della Toga Nera non si scandalizzano mai o quasi mai dei sacrilegi commessi contro divinità come quelle, poiché ve ne sono migliaia, ed è facile sostituirle.

Ma c'era un abbigliamento che nessuna cortigiana avrebbe osato imitare: le vesti semplici e dritte, nere e munite di cappuccio, delle monache degli Dei *di* Lankhmar.

Eppure...

Arrivate a una dozzina di braccia da lui, le due esili figurette nere lascia-

rono il viale dirigendosi verso l'albero padiglione più vicino. Una aprì i penduli rami fruscianti, mentre la lunga manica nera le ricadeva dal braccio come un'ala di pipistrello. L'altra entrò. La prima si affrettò a seguirla, ma il cappuccio scivolò un poco all'indietro, mostrando per un istante, nel bagliore violetto e pulsante di una vespa lucciola, la faccia sorridente di Frix.

Il cuore del Mouser balzò. E anche lui balzò.

Quando il Mouser entrò nel padiglione, in mezzo a un'esplosione di fiori candidi, come se l'albero glieli gettasse per dargli il benvenuto, le due esili figurette nere si girarono verso di lui e abbassarono i cappucci. Come quando l'aveva veduta per l'ultima volta a bordo del *Calamaro*, Frix portava i capelli scuri trattenuti da una reticella d'argento. Il sorriso le incurvava ancora le labbra, ma il suo sguardo era grave e distante. I capelli di Hisvet erano un prodigio biondoargenteo, le sue labbra sporgevano in un broncio eccitante, quasi per gettargli un bacio, mentre il suo sguardo danzava sulla persona del Mouser con malizioso divertimento.

Hisvet mosse un passo verso di lui.

Con un urlo ruggente di felicità che lui solo poteva udire, il sangue si precipitò nelle arterie del Mouser verso il suo centro, resuscitando in un attimo la virilità spenta, con la stessa facilità con cui un genio evocato per magia costruisce una torre.

Il Mouser imitò il proprio sangue, precipitandosi alla cieca verso Hisvet per stringerla tra le braccia.

Ma, con un movimento ben concentrato e rapido come un passo di danza, le due ragazze s'erano scambiate il posto, e fu Frix che il Mouser si trovò fra le braccia, guancia contro guancia, perché all'ultimo momento lei aveva girato la testa.

Il Mouser si sarebbe subito distaccato, mormorando scuse cortesi e per la verità quasi sincere, poiché attraverso la veste il corpo di Frix era sottile e invitante e tornito in modo assai interessante: ma in quell'istante Hisvet appoggiò la testa sulla spalla dell'ancella e, inclinando il viso simile a quello di un elfo, posò le labbra semiaperte sulla bocca del Mouser, che subito cominciò ad imitare quella dell'ape industriosa intenta a suggere il nettare.

Gli pareva d'essere nel Settimo Cielo, riservato esclusivamente agli dèi più giovani e più belli.

Quando, alla fine, Hisvet staccò le labbra da quelle di lui, tenendo il volto così vicino che la cicatrice fresca lasciata dallo Zampino appariva come un nastro rosa orlato d'azzurro che andava dalla narice delicata alla guan-

cia vellutata, subito gli mormorò: «Rallegrati, delizioso Stilettiere, perché hai baciato le labbra di una Damigella di Lankhmar, e questa è un'intimità che quasi supera ogni immaginazione, e hai baciato le *mie* labbra, un'intimità che travalica ogni comprensione. Ed ora, Stilettiere, abbraccia strettamente Frix, mentre io attraggo il tuo sguardo e consolo il tuo viso, che per la verità è l'area più nobile della pelle, la visiera dell'anima. È un compito che mi sminuisce, certamente, come se una dea spazzolasse e ungesse con olio il sudicio stivale di un soldato semplice, eppure sappi che lo faccio con letizia.»

Intanto, le dita esili di Frix stavano slacciando la cintura di pelli di topo dell'uomo. Con un fruscio leggero e con un doppio tonfo sommesso, la cintura scivolò, con il Cesello e lo Zampino, sulle zolle erbose ed elastiche, quasi completamente sbiancate dall'ombra perpetua dell'albero padiglione.

«Ricorda, i tuoi occhi devono essere fissi su di *me* soltanto» bisbigliò Hisvet, con una nota vaga ma ferma di rimprovero. «Non sono gelosa di Frix solo se tu non la guardi.»

Sebbene la luce fosse ancora morbida e vellutata, sembrava che dentro al padiglione fosse più chiaro che all'esterno. Forse era sorta la luna gibbosa. Forse il brillio degli scarabei luminosi e delle vespe lucciola e delle api notturne era concentrato lì. Alcuni di quegli insetti volavano pigramente in cerchio all'interno, accendendosi e spegnendosi come lune gemmate e civettuole.

Il Mouser strinse più forte le braccia attorno alla vita sottile di Frix, e nel contempo mormorò a Hisvet: «Oh, Principessa Bianca... Oh, gelida signora del desiderio... Oh, fredda dea dell'erotismo... Oh, vergine satanica...» Lei, intanto, gli copriva di piccoli baci le palpebre e le guance e l'orecchio scoperto, li solleticava con i lunghi ventagli argentei delle ciglia, e così la pianta dell'amore, teneramente coltivata, cresceva e cresceva. Il Mouser cercava di ricambiare quei favori, ma Hisvet gli bloccava la bocca con la sua bocca. Mentre le accarezzava i denti con la lingua, notò che i due incisivi superiori erano un po' troppo grossi, ma era in un tale stato di infatuazione che quell'anomalia gli parve solo un pregio in più. Oh, anche se avesse scoperto che Hisvet possedeva alcuni caratteri somatici di un drago o di un ragno bianco gigante, o addirittura di un topo, lui li avrebbe amati e venerati tutti. Anche se dietro la testa di lei si fosse levato il pungiglione snodato, bianco e umido, di uno scorpione, lui l'avrebbe onorato con un bacio affettuoso... Beh, forse non sarebbe stato il caso di arrivare a tanto, decise all'improvviso... Comunque, d'altra parte, sarebbe stato quasi capace

di farlo, perché in quell'istante le ciglia di Hisvet gli solleticavano la pelle della tempia, là dove era infilato il dardo d'argento.

Quella era davvero l'estasi, si disse il Mouser. Adesso gli pareva di essere nel Nono Cielo, il più alto, dove pochi eletti vivono nel lusso e sognano e si abbandonano a piaceri quasi insostenibili, di tanto in tanto abbassando pigramente lo sguardo, divertiti, sugli dèi che, sui molti piani sottostanti, lavorano a studiare i passeri, a fiutare l'incenso e ad orchestrare il destino.

Il Mouser, forse, non avrebbe mai saputo ciò che accadde poi, e si sarebbe trattato di un avvenimento tragicamente diverso, se insoddisfatto anche dell'estasi suprema, non avesse deciso ancora una volta di disobbedire all'esplicita ingiunzione di Hisvet e di lanciare uno sguardo furtivo a Frix. Fino a quel momento l'aveva diligentemente ignorata con gli occhi e con gli orecchi, ma gli era venuto in mente che le corde di lancio della catapulta del piacere si sarebbero tese ancora di più se avesse osservato entrambe le facce della sua, per così dire, bicipite luce d'amore.

Perciò, quando Hisvet gli stuzzicò nuovamente l'esterno dell'orecchio con la sottile lingua rosa e azzurrognola, egli la incoraggiò a continuare con piccole torsioni del capo e con gemiti di piacere, ma girò gli occhi nella direzione opposta, sbirciando di nascosto il viso di Frix.

Il suo primo pensiero fu che la ragazza teneva il collo piegato in una posizione indubbiamente scomodissima, per non intralciare con la testa lui e la padroncina. Il secondo pensiero fu che, sebbene le guance di lei fossero appassionatamente infiammate e il respiro profumato uscisse ansimante dalle labbra socchiuse, lo sguardo era freddo e triste, distante e malinconico, fisso su qualcosa che era lontano mondi interi, forse una partita a scacchi in cui lei e il Mouser e persino Hisvet erano men che pedoni, forse una scena di una infanzia indicibilmente lontana, forse...

O forse Frix stava guardando qualcosa assai più vicino, qualcosa che era dietro di lui, e non a mondi e mondi di distanza...

Sebbene quel gesto sottraesse scortesemente il suo orecchio alla lingua eccitante di Hisvet. il Mouser girò tutta la testa nella direzione in cui aveva orientato i globi oculari e, guardando oltre la propria spalla vide, nerissima e profilata contro il pallido muro pulsante di fiori bianchi, una sagoma acquattata, con un braccio semiproteso che stringeva qualcosa di lucente e di grigioazzurro.

Subito il Mouser si piegò, scostandosi bruscamente da Frix, e poi compì un mezzo giro su se stesso, sferrando un colpo con il dorso della mano sinistra con la quale fino a un attimo prima aveva abbracciato l'ancella di

Hisvet.

Il colpo giunse appena in tempo e, necessariamente, senza una mira perfetta. Mentre il suo pugno sinistro urtava il polso magro della mano in cui era stretto il coltello, sentì la trafittura della punta all'avambraccio. Ma subito il pugno destro centrò la faccia del Mingol, sconvolgendo almeno per un istante la sua abituale espressione impassibile.

Mentre la figura ammantata di nero vacillava arretrando, parve dividersi in due, come una creatura del fango quando si riproduce, e un secondo Mingol armato di pugnale girò attorno al primo e avanzò verso il Mouser. Questi stava raccogliendo la cintura e le armi con un'imprecazione: sguainò lo stiletto chiamato lo Zampino, solo perché l'impugnatura di quell'arma fu la prima a capitargli sottomano.

Frix, che era ancora ritta e sognante nei suoi drappeggi neri, stava dicendo con voce roca e lontana: «Allarme e incursioni. Entrano due Mingol» mentre dietro di lei Hisvet esclamava in tono petulante: «Oh, il mio maledetto padre, il solito guastafeste! Rovina sempre le mie creazioni più estetiche nei regni della delizia, forse per una vile e poco paterna gelosia, o forse...»

Ma ormai il primo Mingol si era ripreso; entrambi avanzarono guardinghi verso il Mouser, tenendo levati i pugnali all'altezza delle facce dagli occhi a mandorla. Il Mouser, con lo Zampino puntato in avanti, li costrinse a indietreggiare con una improvvisa, fulminea sventagliata della cintura impugnata con l'altra mano. Il fodero che conteneva la spada chiamata il Cesello colse uno dei due all'orecchio e lo fece rabbrividire di dolore. Sarebbe stato il momento più adatto per balzare su di loro e finirli... con un affondo dello stiletto per ciascuno, se avesse avuto fortuna.

Ma il Mouser non lo fece. Non poteva essere certo che ci fossero solo quei due. Non poteva sapere se Hisvet e Frix avrebbero abbandonato la finzione - se di finzione si era trattato - e gli sarebbero balzate addosso armate di coltello, mentre lui attaccava i due sicari. Per giunta, perdeva sangue dal braccio sinistro, e non era in grado di stabilire la gravità della ferita. Infine, la sua mente orgogliosa accettava a fatica l'idea ch'egli si trovava di fronte a pericoli un po' troppo grandi anche per la sua immensa astuzia; che si dibatteva in una situazione non del tutto chiara; che proprio in quel momento, con i sensi inebriati, aveva rischiato la vita in un'estasi sicuramente insolita; che non osava più affidarsi alla fortuna capricciosa e che, soprattutto in assenza del nerboruto Fafhrd, aveva un bisogno disperato di saggi consigli.

In due battiti del cuore, il Gray Mouser aveva voltato le spalle agli assalitori, era sfrecciato davanti a Frix e Hisvet, egualmente sbalordite, e aveva attraversato la parete fronzuta dell'albero padiglione in mezzo a una seconda e addirittura più ampia esplosione di fiori candidi.

Dopo altri cinque battiti del cuore, mentre stava correndo verso nord, attraverso la Piazza delle Delizie Tenebrose nella luce della luna appena sorta, si era affibbiato la cintura e aveva estratto da una piccola borsa una benda, cominciando ad avvolgerla stretta intorno alla ferita.

Ancora cinque battiti del cuore, e il Mouser stava correndo in uno stretto vicolo selciato di ciottoli che portava verso la Porta della Palude.

Aveva deciso che, per quanto detestasse ammetterlo anche di fronte a se stesso, era venuto il momento di avventurarsi attraverso la traditrice e maleodorante Gran Palude Salata, e di chiedere consiglio al suo magico mentore, Sheelba dal Volto Senza Occhi.

Fafhrd spronò l'alta cavalla grigia in direzione sud, attraverso le vie in fiamme di Sarheenmar, poiché non c'erano strade che aggirassero la città affacciata sul Mare Interno e chiusa alle spalle dalle montagne deserte. L'unica pista che varcava quelle alture aride e tormentate conduceva verso est, verso il Mare dei Mostri cinto da terre, sulle cui rive sorgeva la solitaria Città dei Ghoul, evitata da tutti gli altri uomini.

Era una notte oscurata da nubi di fumo, e l'unica luce era quella delle fiamme che si levavano in guizzi e in muraglie ruggenti dai tetti, dalle porte e dalle finestre di edifici un tempo famosi per la loro freschezza, e accendevano le spesse mura di mattoni d'argilla portandoli al calor rosso e conferendo loro una splendida lucentezza marezzata di porcellana, là dove non si scioglievano e crollavano.

Sebbene l'ampia strada fosse deserta, gli occhi di Fafhrd, iniettati di sangue, erano vigili nel volto sparuto, chiazzato di fumo e coperto da rivoli di sudore. Aveva sganciato lo spadone nel fodero e l'ascia corta nella custodia, aveva fissato la corda al suo arco mingol e lo teneva pronto nella mano sinistra, dopo avere appeso alla spalla destra la faretra piena di frecce. La sacca della sella e la borraccia, ormai alleggerite, sbattevano contro le costole della giumenta, e la borsa piatta, tuttora vuota se si eccettuava il ridicolo fischietto di stagno, svolazzava leggera.

Fortunatamente, la giumenta non era atterrita dagli incendi. Fafhrd aveva sentito dire che i Mingol abituavano i loro cavalli ad orrori d'ogni genere, così come facevano con se stessi, e uccidevano senza pietà le bestie che

indietreggiavano ancora al settimo tentativo e gli uomini che indietreggiavano al secondo.

Eppure a un certo punto la cavalcatura di Fafhrd si arrestò di colpo, a un passo da una stretta strada laterale, lanciando sbuffi dalle froge coriacee e spalancando i grandi occhi, più stralunati e iniettati di sangue di quelli dello stesso Fafhrd. I colpi di tacco contro le costole non bastarono a indurla a muoversi, perciò Fafhrd smontò e cominciò a trascinarla avanti di forza, verso il centro della strada piena di fumo e chiusa da pareti di fiamme.

In quel momento, dall'angolo della casa incendiata un po' più avanti, uscì correndo quella che a prima vista sembrava una banda di scheletri eccezionalmente alti e scarniti, ognuno dei quali indossava scarsi panni e brandiva, in ciascuna delle mani ossute, una corta spada affusolata a doppio taglio e dalla punta acutissima.

Dopo il primo istante di sbigottimento, Fafhrd capì che dovevano essere Ghoul: la loro carne e i loro organi interni, a quanto aveva sentito dire, erano trasparenti, salvo là dove la pelle diventava traslucida, rosea od olivastra, sugli organi genitali e sulle labbra e sui seni minuscoli delle donne.

Si diceva che mangiassero soltanto carne, di preferenza umana, e che fosse uno spettacolo stranissimo vedere i bocconi crudi da loro ingozzati scendere e turbinare entro la gabbia toracica, trasformarsi gradualmente in poltiglia e svanire, mentre il loro sangue invisibile assimilava il cibo... ammettendo che un uomo normale avesse la possibilità di assistere a un festino dei Ghoul senza diventarne egli stesso una portata.

Fafhrd era pieno di timore, ma anche di indignazione al pensiero che proprio lui, neutrale nella guerra tra Ghoul, Sarheenmariani e Mingol, fosse vittima di un'imboscata... perché in quel momento lo scheletro che stava all'avanguardia scagliò contro di lui la spada che stringeva nella destra, e Fafhrd dovette schivarla bruscamente, mentre volava roteando nell'aria fumosa.

Levò la mano oltre la spalla con un gesto fulmineo, incoccò una freccia all'arco e fece cadere il primo Ghoul con un colpo che gli trapassò le costole appena a sinistra dello sterno. Con una certa sorpresa, scoprì che avere per avversario e bersaglio uno scheletro rendeva più facile mirare a una parte vitale. Mentre gli altri Ghoul si avvicinavano, lanciando orribili gridi di guerra, notò che il chiarore delle fiamme si rifletteva qua e là sulla loro pelle vitrea: tuttavia, anche tenendo conto della carne, erano pur sempre eccezionalmente magri, sebbene robusti.

Fafhrd abbatté altri due avversari che lo stavano caricando, centrando il

secondo con una freccia nell'occhiaia nera, poi gettò via l'arco, sguainò l'ascia corta e lo spadone, e avventò un affondo con quest'ultimo mentre i quattro Ghoul superstiti, che non avevano rallentato l'andatura, gli piombavano contro.

L'Astagrigia colse un Ghoul sotto il mento, arrestandolo e uccidendolo nello stesso istante. Era strano vedere uno scheletro che crollava senza sbatacchiar di ossa. L'ascia corta saettò, decapitando un altro nemico: il cranio coperto dalla carne trasparente come vetro volò via, roteando, ma il torso, nel cadere in avanti, bagnò la mano di Fafhrd di un fluido invisibile, caldo e spesso.

Questi terribili eventi diedero al terzo Ghoul il tempo di correre intorno ai compagni colpiti e di sferrare a Fafhrd un affondo che, arrivando fortunatamente dall'alto, scivolò sulle sue costole, a sinistra, senza causargli una ferita profonda.

Tuttavia, quel lungo taglio bruciante trasformò in furore l'indignazione di Fafhrd: egli colpì il Ghoul al cranio con tanta forza che l'ascia corta vi rimase incastrata e gli schizzò via dalla mano. Il suo furore divenne una rabbia rossa, quasi accecante e non priva di sfumature sessuali: quando notò che il quarto e ultimo Ghoul aveva due seni pallidi sulle costole bianche, simili a due rose appuntate alla gabbia toracica, gli fece saltare le armi dalle mani con brevi colpi di spada mentre sfrecciava contro di lui; poi, quando lo vide vacillare, lo spedì lungo e disteso sulla strada con un sinistro alla mascella.

Rimase ritto, ansimante, scrutando attentamente gli scheletri per scoprire se qualcuno di loro si muoveva, e poi si guardò intorno cercando eventuali tracce di altri gruppi di Ghoul. L'esito delle sue indagini fu negativo.

La cavalla grigia, abituata ad orrori di ogni genere, nel corso dello scontro non aveva quasi mosso zoccolo. Ora scrollò la testa scarna, arricciò le labbra nere scoprendo i denti enormi e nitrì maliziosamente.

Rinfoderando l'Astagrigia, Fafhrd si inginocchiò guardingo accanto allo scheletro femmina, e premette due dita nella carne invisibile sotto le giunture delle mascelle: sentì una pulsazione lenta. Senza cerimonie l'afferrò per la vita e la sollevò. Pesava un po' più di quanto Fafhrd avesse previsto, e la sua snellezza lo sorprese: lo sorpresero anche l'elasticità e la morbidezza liscia della pelle invisibile. Frenando freddamente gli impulsi di vendetta, Fafhrd la rovesciò sulla parte anteriore della sella, in modo che le gambe penzolassero da una parte e il tronco dall'altra. La giumenta girò la testa a guardare, scoprì di nuovo i denti giallastri arricciando le labbra, ma

non fece altro.

Fafhrd si fasciò la ferita, strappò l'ascia dal teschio dell'ucciso e la rinfoderò, raccolse l'arco, salì in sella alla cavalla e proseguì lungo la strada cinta di fiamme, tra sbuffi di fumi e vortici di scintille pungenti. Stava continuamente in guardia contro eventuali imboscate, eppure, abbassando lo sguardo, una volta si sorprese a pensare allo spettacolo da lui presentato: con quel bianco cinto pelvico posato sulla sella, simile a un grosso nodo d'ossa un po' lasco e fantasticamente piatto, cinto ai lati da tendini nebulosi a cui era sospeso uno scheletro. Dopo un po', infilò l'arco sopra la spalla sinistra della Ghoul, e posò la mano sinistra sulle sue natiche snelle, tiepide e invisibili, per convincersi che lì c'era davvero una donna.

I ratti, la notte, saccheggiavano Lankhmar. Rubavano dovunque, nella città antichissima: e non soltanto roba da mangiare. Presero le monete di bronzo, piegate e coperte di verderame, dagli occhi di un carrettiere morto, e gli ornamenti per il naso, le orecchie e le labbra, montati in platino, dallo scrigno dei gioielli della magrissima zia di Glipkerio, aprendosi con i denti un varco in una postierla di robusta quercia. Il droghiere più ricco perse tutte le sue noci di Hrusp, il caviale grigio proveniente da Ool Plerns, i cuori d'allodola seccati, la carne di tigre capace di conferire forza a chi se ne cibava, le dita di spettri zuccherate, e i wafer all'ambrosia, mentre altre leccornie meno costose vennero lasciate intatte. Dalla Grande Biblioteca vennero sottratte rare pergamene, compresi gli atti originali riguardanti i diritti di scavo e di costruzione delle fognature sotto le parti più antiche della città. I dolci svanivano dai tavolini da notte, i giocattoli dalle stanze dei giochi dei principini, i bocconcini più saporiti dai vassoi d'argento intarsiati d'oro, l'avena dalle mangiatoie dei cavalli. Dai polsi degli amanti abbracciati venivano slacciati i braccialetti preziosi, le borse venivano sfilate dalle tasche delle guardie antisorci armate di balestra, e i gatti e i furetti si vedevano sottrarre il cibo sotto il naso.

C'era un particolare infausto: i ratti non rosicchiavano nulla, salvo quando dovevano aprirsi un varco, non sporcavano né lasciavano tracce di unghie o di denti affilati, e non insozzavano, ma lasciavano gli escrementi disposti in piramidi regolari, come ci tenessero a non rovinare le case che avevano deciso di occupare in permanenza.

Vennero disposte le trappole più ingegnose, vennero sparsi i veleni più invitanti, le tane vennero bloccate con tappi di piombo e lastre di bronzo, vennero accese candele negli angoli bui, e dovunque si montò la guardia

più scrupolosa. Ma non servì a nulla.

Era una cosa che dava i brividi: i ratti mostravano una sagacia umana in quasi tutte le loro azioni. Furono scoperti alcuni loro passaggi, e certi sembravano aperti con la sega, non con i denti; la parte tolta era stata sostituita da una porticina. Si calavano con le funi fino ai viveri appesi al soffitto e alcuni testimoni terrorizzati sostenevano di averli visti lanciare quelle corde come bolas, o addirittura scagliarle fissate ai dardi delle loro piccole balestre. Sembrava che si fossero divisi i compiti; certuni facevano la sentinella, altri erano ufficiali e guardie, altri falegnami e meccanici specializzati, altri ancora erano semplici facchini, docili agli squittii dei superiori.

Ma c'era di peggio: gli esseri umani che udivano i loro rari squittii e pigolii affermavano che non erano suoni animali, ma parole della lingua di Lankhmar, sebbene fossero pronunciate così rapidamente e in tono così acuto che generalmente era impossibile seguirne il senso.

A Lankhmar la paura crebbe. Ci si ricordò di profezie antiche: un conquistatore tenebroso, al comando di un'orda innumerevole di seguaci crudeli che scimmiottavano i modi della civiltà, ma che erano bruti e *portavano pellicce sudice*, un giorno si sarebbe impadronito della città. Per molto tempo si era pensato che la profezia si riferisse ai Mingol: ma la si poteva interpretare anche come un'allusione ai ratti.

Persino la grassa Samanda era interiormente terrorizzata dal saccheggio delle dispense e dei magazzini viveri del sovrano, e dall'incessante, invisibile trepestio. Fece buttare giù dal letto tutti i paggi e le ancelle due ore prima dell'alba, e nell'immensa cucina, davanti al fuoco acceso, abbastanza grande per arrostire due buoi e per scaldare due dozzine di forni, svolse un interrogatorio di massa con abbondanti fustigazioni per calmarsi i nervi e per distogliere il pensiero dai veri colpevoli. Simili a snelle statue di rame nella luce arancione, le vittime glabre stavano ritte, piegate o inginocchiate secondo i suoi ordini, e subivano i colpi di frusta distribuiti artisticamente; poi baciavano l'orlo della gonna nera di Samanda o le asciugavano delicatamente il viso o il collo con un pannolino bianco come un giglio, immerso nell'acqua fredda e poi strizzato, perché l'orchessa usava la frusta fino a quando il sudore colava a rivoli dal globo nero dell'acconciatura e le cadeva in piccole gocce dai baffi. L'esile Reetha venne frustata di nuovo, ma si vendicò gettando di nascosto una manciata di pepe bianco macinato finissimamente nel bacile dell'acqua fredda, quando vi mise dentro il panno: questo causò il quadruplicamento dei colpi per la vittima successiva; ma

quando qualcuno si vendica, è inevitabile che ne soffrano gli innocenti.

Allo spettacolo assisteva uno scelto pubblico di cuochi in camice bianco e di barbieri sogghignanti: questi erano molto numerosi, poiché dovevano provvedere a radere lo stuolo di servi del palazzo. Sghignazzavano e ridacchiavano con fare da intenditori. Anche Glipkerio osservava, nascosto dietro un tendaggio, sulla galleria. Il magrissimo sovrano era affascinato, e i suoi nervi aristocraticamente lunghi si stavano scaricando in modo piacevole... fino a quando notò che sui ripiani più alti e più bui degli scaffali, in cucina, brillavano a centinaia gli occhietti appaiati di spettatori non invitati. Tornò di corsa verso i suoi appartamenti privati: la toga nera sventolava come una vela strappata da un albero maestro durante una tempesta. Oh, pensò, se Hisvin avesse potuto usare il suo magistrale incantesimo! Ma il vecchio mercante di grano e stregone gli aveva spiegato che un pianeta non era ancora nella configurazione adatta per rafforzare la sua magia. A Lankhmar, gli eventi stavano assumendo la piega di una corsa tra certe stelle e i ratti. Bene, se fosse accaduto il peggio, si disse Glipkerio, ridacchiando e ansimando per la corsa, egli conosceva un modo infallibile per fuggire da Lankhmar e da Nehwon, e di aprirsi la via verso qualche altro mondo, dove indubbiamente sarebbe stato presto proclamato monarca di ogni terra, o almeno di un vasto principato, poiché sentiva di essere un sovrano molto ragionevole: e così avrebbe potuto consolarsi di aver perduto Lankhmar.

CAPITOLO NONO

Sheelba dal Volto Senza Occhi frugò nella capanna senza volgere la testa incappucciata, trovò alla svelta un minuscolo oggetto, e lo mostrò.

«Questa è la soluzione per l'Invasione dei Ratti» disse con una voce profonda, affrettata e gracchiante, simile al suono di pietre spinte a cozzare l'una contro l'altra da una modesta risacca. «Risolto quel problema, tutto è risolto.»

Guardando dal basso, da una distanza di almeno un braccio, il Gray Mouser vide profilata contro il cielo che andava schiarendo una boccetta tozza, stretta tra la stoffa nera della lunghissima manica di Sheelba, il quale non mostrava mai le dita, se pure le aveva. L'argentea luce dell'alba brillava, fremente, attraverso il tappo di cristallo della boccetta.

Il Mouser non ne rimase molto impressionato. Era stanco morto e sporco di fango dalle ascelle agli stivali, in quel momento sprofondati fino alla

caviglia nella belletta molle che continuava a cedere sotto i suoi piedi. Gli indumenti di grossa seta grigia erano infangati e laceri al punto che, temeva, neppure il sarto più abile avrebbe saputo rammendarli. La sua epidermide piena di graffi, nei punti dove era asciutta, era coperta dalle scaglie pruriginose del sale fangoso della Palude. La ferita al braccio sinistro doleva e bruciava. E adesso anche il collo cominciava a dolergli, poiché era costretto a guardare dal basso in alto.

Tutto intorno a lui si stendeva squallida la Gran Palude Salata, jugeri e jugeri di erbamarina tagliente che nascondeva ruscelli traditori e buche mortali, costellati di monticelli coperti di spinosi, contorti alberelli nani e gonfi cactus pungenti. In quanto alla fauna, consisteva in un terribile assortimento che andava dalle sanguisughe marine ai vermi giganti, dalle anguille velenose ai cobra d'acqua, dagli uccelli becchino dal becco a sega che svolazzavano bassi fino ai ragni del sale, dalle zampe artigliate e capaci di spiccare grandi balzi.

La capanna di Sheelba era una cupola nera, grande all'incirca quanto l'albero padiglione nel quale la sera precedente il Mouser era stato protagonista di un'estasi e di un tentativo di assassinio. Sorgeva alta sulla Palude, sorretta da cinque pali contorti, quattro disposti a intervalli regolari intorno all'orlo, il quinto al centro. Ogni sostegno terminava, in basso, con una piastra rotonda grande quanto lo scudo di uno sciabolatore, concava verso l'alto e probabilmente avvelenata, poiché ognuna di esse era orlata dei corpi morti di parecchi esponenti della tremenda fauna della Palude.

La capanna aveva un'unica porta, bassa e arrotondata come l'ingresso di una tana. Sheelba stava sdraiato sulla soglia, con il mento appoggiato sul gomito sinistro ripiegato (se pure aveva mento e gomiti). Protendeva la boccetta tozza e pareva scrutare il Mouser che stava sotto di lui, anche se era illogico dire che il Senza Occhi scrutasse qualcuno. Eppure, nonostante il chiarore rosato che si andava diffondendo all'orizzonte orientale, il Mouser non riusciva a scorgere alcuna traccia di un volto dentro l'ampio cappuccio, ma soltanto un'oscurità notturna. Stancamente, forse per la millesima volta, il Mouser si chiese se Sheelba veniva chiamato il Senza Occhi perché era cieco nel significato comune della parola, o perché aveva soltanto pelle coriacea tra le narici e la fronte, o perché aveva un teschio al posto della testa, o forse perché aveva antenne frementi al posto degli occhi. Quelle ipotesi non gli davano brividi di paura, perché era troppo infuriato e troppo stanco... e la boccetta tozza continuava a non impressionarlo affatto.

Scacciando con il dorso della mano guantata un ragno del sale che stava per balzargli addosso, il Mouser gridò, rivolto verso l'alto: «È una boccetta molto piccola, per contenere veleno sufficiente per tutti i topi di Lankhmar. Ehi, tu lassù in quel sacco nero, non hai intenzione di invitarmi a salire per bere qualcosa, per mangiare un boccone, o almeno per asciugarmi? Se non lo fai, ti maledirò con certi incantesimi che ti ho rubato a tua insaputa!»

«Io non sono tua madre, né la tua amante, né la tua infermiera, bensì il tuo stregone!» ribadì Sheelba, con la sua rauca voce marina. «Abbandona le tue minacce puerili e raddrizza la schiena, piccoletto grigio!»

Quell'ultima frase parve al Mouser l'offesa suprema e schiacciante rivolta al suo collo rigido e alla spina dorsale protesa. Pensò rabbioso alla notte che aveva appena trascorso, una notte che gli aveva torturato i tendini e gli aveva fatto bruciare la pelle. Era uscito da Lankhmar attraverso la Porta della Palude, tra lo sbalordimento e lo spavento delle guardie che sconsigliavano a chiunque di avventurarsi da solo nella Palude persino di giorno. Poi aveva percorso il tortuoso camminamento che, sotto la luna, conduceva all'Albero del Falco Marino, arso dal fulmine ma ancora torreggiante. Dopo avere sbirciato a lungo, aveva scorto la capanna di Sheelba, riconoscendo il pulsante barlume azzurro che si irradiava dalla bassa apertura, e si era spinto arditamente in quella direzione attraverso il mare di erba tagliente. Poi era cominciato l'incubo. Ruscelli profondi e monticelli spinosi continuavano ad apparire dove non se li aspettava, e ben presto aveva perso il suo senso d'orientamento, di solito infallibile. Il fioco barlume azzurrognolo si era spento: infine era riapparso lontano, sulla sua destra, era parso avvicinarsi e poi allontanarsi ogni volta in modo inquietante. Il Mouser si era reso conto che gli stava girando intorno, e intuì che Sheelba aveva gettato un incantesimo su quella zona, forse per evitare di venir disturbato mentre operava qualche magia particolarmente faticosa e sgradevole. Solo dopo aver rischiato per due volte di sprofondare nelle sabbie mobili e dopo essere stato inseguito da un leopardo di palude, dagli azzurri occhi luminescenti, ch'egli aveva scambiato in un primo momento per la capanna, dato che la belva pareva avere l'abitudine di sbattere le palpebre, era giunto finalmente a destinazione quando le stelle già stavano impallidendo.

Infine aveva narrato a Sheelba tutte le sue recenti traversie, suggerendo soluzioni adatte per ciascun problema: un filtro d'amore per Hisvet, filtri di amicizia per Frix e Hisvin, un filtro di benevolenza per Glipkerio, un unguento che respingesse i Mingol, un albatros nero per cercare Fafhrd e dir-

gli di affrettarsi a rientrare, e magari anche qualcosa da usare contro i ratti. E adesso, lo stregone gli offriva solo quell'ultimo rimedio.

Ruotò la testa con tanta energia da scardinarsi il collo, scaraventò lontano un cobra di mare con la punta del fodero del Cesello, poi levò irritato lo sguardo verso la minuscola bottiglia.

«E come dovrei somministrarlo?» domandò. «Una goccia in ogni tana di sorcio? Oppure lo faccio inghiottire a cucchiaiate a certi ratti e poi li lascio liberi? Ti avverto che, se contiene i germi della Peste Nera, ti scatenerò contro tutta Lankhmar, per estirparti dalla Palude.»

«Niente di tutto questo» gracchiò sprezzante Sheelba. «Trova un luogo in cui si radunano i ratti. E poi bevi tu stesso la pozione.»

Il Mouser inarcò le sopracciglia. Dopo qualche istante domandò: «E cosa succederà? Mi darà il malocchio contro i ratti, in modo che un mio sguardo basti a farli cadere morti? Mi renderà chiaroveggente, in modo che possa spiare i loro covi principali attraverso la terra e la roccia? Oppure accrescerà prodigiosamente i miei poteri mentali e la mia astuzia?» aggiunse, sebbene in verità dubitasse che quell'ultima ipotesi fosse realizzabile.

«Qualcosa del genere» ribatté noncurante Sheelba, abbassando il cappuccio. «Ti metterà nelle condizioni adatte per fronteggiare la situazione. Ti darà il potere di occuparti dei ratti e di infliggere loro la morte, un potere che nessun uomo completo ha mai posseduto prima d'ora sulla terra. Ecco.» Lasciò andare la boccetta. Il Mouser l'afferrò al volo. Sheelba aggiunse subito: «Gli effetti della pozione durano soltanto nove ore esatte, calcolate alla pulsazione, che secondo i miei calcoli rappresenta un centimillesimo del giorno, perciò fai in modo di ultimare il tuo lavoro in tre ottavi di questo tempo. Non dimenticare di riferirmi subito tutti i particolari della tua avventura. E adesso, addio. Non seguirmi.»

Sheelba si ritirò nell'interno della capanna, che subito piegò le gambe e, sollevati i piedi a forma di scudo, con schiocchi risucchianti, si allontanò dapprima pesantemente, ma poi con andatura più svelta, procedendo come un grande scarafaggio nero o un insetto acquatico, con le sue basi piatte che scivolavano sull'erbamarina.

Il Mouser la seguì con lo sguardo, in preda a furore e sbigottimento. Ora capiva perché la capanna gli era parsa così sfuggente e perché l'altissimo Albero del Falco Marino non si scorgeva più da nessuna parte. Non era stato il senso dell'orientamento a tradirlo. Lo stregone lo aveva costretto a un lunghissimo inseguimento, la notte prima: un inseguimento che, dal

punto di vista di Sheelba, doveva essere stato particolarmente divertente.

E quando lo sfinito, infangato Gray Mouser si rese conto che Sheelba avrebbe potuto trasportarlo, ora, fin nelle vicinanze della Porta della Palude a bordo della capanna viaggiante, provò l'impulso di scagliare contro la dimora mobile la squallida boccetta che teneva in mano.

Invece, annodò un pezzo della fascia attorno al piccolo recipiente nero, da cima a fondo, per assicurarsi che il tappo non schizzasse via, mise la boccetta nella borsa, e poi tirò e annodò con cura i cordoni di questa. Si disse che, se la pozione non avesse risolto i suoi problemi, avrebbe dato a Sheelba l'illusione che l'intera città di Lankhmar si fosse sollevata su una miriade di zampe robuste e avanzasse nella Gran Palude Salata per schiacciare lo stregone e la sua capanna. Poi, con un grande sforzo, sradicò i piedi, uno dopo l'altro, dal fango nel quale era sprofondato ormai fin quasi al ginocchio, si staccò dallo stivale sinistro, con lo Zampino, un paio di pulsanti lumache di mare, poi con lo stesso stiletto uccise un verme gigante che gli si era aggrovigliato alla caviglia destra, bevette l'ultima, pungente feccia rimasta nella borraccia del vino, gettò via il recipiente vuoto e si avviò verso le minuscole torri di Lankhmar, che ora si scorgevano vagamente sul fumoso orizzonte occidentale, proprio sotto la luna gibbosa che stava tramontando, pallida.

I ratti, a Lankhmar, causavano danni, sofferenze e ferite. I cani accorrevano ululando dai loro padroni per farsi strappare dal muso dardi sottili come aghi. I gatti strisciavano a nascondersi, per attendere che le morsicature ricevute dai sorci si cicatrizzassero e guarissero. Molti furetti vennero trovati urlanti nelle ingegnose trappole per topi che laceravano le carni e spezzavano le ossa. Lo uistitì nero di Elakeria per poco non annegò nell'acqua oleosa e profumata della vasca da bagno argentea e profonda della padrona, dentro la quale la bestiola dalle braccia esili era stata spinte; inoltre sporcò tutto quel liquido aromatico, per la paura.

Molti dormenti si svegliavano urlando, morsicati in viso dai ratti, e talvolta scorgevano una piccola sagoma nera che sfrecciava sulle coperte e balzava giù dal letto. Molte donne bellissime, o semplicemente terrorizzate, presero l'abitudine di portare quando andavano a dormire maschere di filigrana d'argento o di robusto cuoio. Molte famiglie, dalle più nobili alle più umili, dormivano a turno e con le candele accese, in modo che ci fosse sempre qualcuno di guardia. Si verificò una grande scarsità di candele, mentre i prezzi delle lampade e delle lanterne salivano alle stelle. Coloro

che uscivano a passeggiare ricevevano morsi alle caviglie; in molte strade si scorgevano solo pochi passanti frettolosi, e i vicoli erano deserti. Soltanto sulla Strada degli Dei, che andava dalla Porta della Palude ai granai sul Hlal, non si vedevano ratti, e di conseguenza i templi erano affollati di devoti ricchi e poveri, credenti ed ex atei, che pregavano, supplicandoli di liberarli dall'Invasione dei Ratti, i diecimila e uno Dei *in* Lankhmar, e persino i tremendi e alteri Dei *di* Lankhmar, il cui tempio sempre chiuso, sovrastato dal campanile, sorgeva all'estremità della via dalla parte dei granai, di fronte alla casa di Hisvin, il mercante di grano.

In una rappresaglia frenetica, le tane dei sorci vennero allagate, spesso con acqua avvelenata, o vennero riempite con fumi di fosforo e di zolfo, pompati a mezzo di mantici. Per ordine del Supremo Consiglio e con l'approvazione stranamente ambivalente di Glipkerio, che continuava a parlottare delle sue armi segrete, vennero convocati in massa gli acchiapparatti di professione dai campi a sud e da quelli ad ovest, al di là del fiume Hlal. Per ordine di Olegnya, Terrore dei Mingol, che aveva preso la decisione senza consultare il sovrano, reggimenti di soldati nerovestiti vennero richiamati in fretta e furia da Tovilyis, da Katishla, persino da Finisterrae, e riforniti lungo la strada di armi e di indumenti molto strani, che li sbalordivano moltissimo e li inducevano a deridere più che mai i loro quartiermastri e gli alti papaveri, fantasiosi e sciocchi, della burocrazia militare di Lankhmar: forconi a tre rebbi dal manico lunghissimo, sfere da lancio irte di spuntoni doppi, reti appesantite con piombini, falci, pesanti guanti di cuoio, e maschere dello stesso materiale.

Là dove il *Calamaro* stava amarrato, accanto ai colossali granai nei pressi dell'estremità della Strada degli Dei, in attesa di un nuovo carico, Slinoor camminava avanti e indietro sul ponte nervosamente e ordinava di piazzare dischi di rame liscio, dal diametro di un braccio, su ciascuno dei cavi d'ormeggio per impedire ai ratti di salire a bordo. Il gattino nero stava quasi sempre in cima all'albero e sbirciava preoccupato la città; scendeva solo per mangiare. Nessuno dei gatti del porto salì sul *Calamaro*: del resto, non li si vedeva neppure aggirarsi sui moli.

In una sala piastrellata di verde nel Palazzo dell'Arcobaleno di Glipkerio Kistomerces, al centro di un cerchio di paggi armati di forconi e di ufficiali della guardia con gli stiletti sguainati e con minuscole balestre incoccate, Hisvin cercava di placare gli isterismi del lunghissimo monarca di Lankhmar; sei esili ancelle nude stavano contemporaneamente vezzeggiando Glipkerio, allisciandogli le sopracciglia, accarezzandogli le dita, baciando-

gli i piedi, offrendogli vino e nere pillole d'oppio minuscole come semi di papavero.

Scostandosi dalle deliziose attendenti, che attenuarono ma non cessarono le loro prestazioni, Glipkerio belò in tono petulante: «Hisvin, Hisvin, dovete affrettarvi. Il mio popolo mormora contro di me. Il mio Consiglio e il Capitano Generale prendono misure a mia insaputa. Corrono addirittura infami dicerie, e minacce di soppiantarmi sul trono della conchiglia, come va blaterando ad esempio quell'idiota di mio cugino, Radomix Kistomerces-Zero. Hisvin, adesso avete i ratti per le strade, di giorno e di notte, tutti pronti per venire annientati dai vostri sortilegi. Quando, oh, quando quel vostro pianeta raggiungerà il punto giusto sul palcoscenico stellato, in modo che possiate recitare l'incantesimo e agitare le dita per uccidere i ratti? Che cosa lo fa rallentare, Hisvin? Ordino che quel pianeta si muova più in frettai Altrimenti invierò una spedizione navale attraverso l'ignoto Mare Esterno, per affondarlo!»

Il mercante di grano, scarno, con le spalle curve, strinse addolorato le labbra sotto i paraguance del berretto di cuoio nero, alzò al soffitto gli occhietti lucenti, e assunse un'espressione molto pia.

«Ahimé, mio coraggioso sovrano» disse, il corso di quella stella non può ancora venir predetto con assoluta certezza. Presto giungerà al punto giusto, non abbiate paura, anche se neppure il più saggio degli astrologi può dire quando questo avverrà. Le onde benevole la sospingono avanti, ma poi un'ondata maligna la ricaccia indietro. Ora è nell'occhio di un ciclone celeste. Come una gemma colossale quanto un iceberg, galleggiante nelle acque azzurre dei cieli, è soggetta alle loro correnti e alla loro furia. Ricordate inoltre ciò che vi ho detto a proposito di quel vostro corriere traditore, il Gray Mouser, che ora sembra essere in combutta con i potenti stregoni e sciamani all'opera contro di noi.

Pizzicando nervosamente la toga nera e scacciando con le lunghe dita la mano rosea di un'ancella che cercava di riordinargli le pieghe dell'indumento, Glipkerio sibilò irritato: «Un po' il Mouser. Un po' le stelle. Ma che razza di stregone impotente siete, voi? Io credo che i ratti dominino le stelle, non meno delle strade e dei corridoi di Lankhmar.»

Reetha, l'ancella respinta, emise un silenzioso sospiro filosofico e, agile come un topolino, infilò la mano percossa sotto la toga del sovrano e cominciò dolcemente a grattargli lo stomaco, pensando nel contempo a se stessa, cinta tre volte con la fascia di Samanda da cui pendevano chiavi, guinzagli, catene e fruste, mentre la grassa maestra di palazzo si inginoc-

chiava nuda e tremante davanti a lei.

Hisvin intonò: «Per scacciare quel pensiero pernicioso, vi offro un versetto potentissimo: "Manco un ratto di soppiatto stia su un astro malignastro." Recitatelo con le labbra e con la mente, quando la vostra bellicosa impazienza di affrontare i nemici pelosi nello scontro finale vi rende malinconico, o eroico comandante supremo!»

«Voi mi date solo parole, mentre io voglio l'azione!» protestò Glipkerio.

«Manderò mia figlia Hisvet perché si prenda cura di voi. Ha insegnato a un'altra dozzina di ratti bianchi, chiusi in gabbie d'argento, istruttivi esercizi erotici.»

«Ratti, ratti, ratti! State cercando di farmi impazzire?» strillò indignato Glipkerio.

«Ordinerò subito a mia figlia di uccidere le sue innocue bestiole, sebbene siano buoni discepoli» rispose tranquillo Hisvin, inginocchiandosi profondamente per nascondere una smorfia minacciosa. «Poi, se la Vostra Maestà lo vorrà, verrà a placare i vostri nervi bronzei tesi nell'ansia della battaglia con i versi mistici appresi nelle Terre Orientali. E Frix, la sua ancella, è esperta in abili massaggi, noti solo a lei e a certe professioniste di Quarmall, Kokgnab e Klesh.»

Glipkerio alzò le spalle, sporse le labbra imbronciato ed emise un sommesso grugnito, a mezza strada tra l'indifferenza e una riluttante soddisfazione.

In quel momento, una mezza dozzina di ufficiali e di paggi si chinarono, volgendo gli sguardi e le armi verso una porta, dove era apparsa una minuscola ombra.

Nello stesso istante, troppo assorta ed eccitata al pensiero degli strilli e dei gemiti immaginari di Samanda costretta a strisciare sul pavimento della cucina a furia di strattoni ai capelli neri acconciati a sfera e di trafitture dei lunghi spilloni tolti dalla medesima acconciatura, Reetha torse involontariamente un ciuffo di peli che le sue dita avevano incontrato grattando delicatamente lo stomaco del monarca.

Glipkerio sussultò come se lo avessero accoltellato, e lanciò uno strillo acutissimo.

Un minuscolo gatto bianco era apparso, trotterellando nervoso, sulla soglia, voltandosi indietro a guardare con gli occhi rosei e inquieti: quando Glipkerio gridò, scomparve, come se fosse stato scagliato lontano da una scopa invisibile.

Glipkerio gemette, poi agitò un dito sotto il naso di Reetha: questa si

trattenne a stento dall'addentare quel molle oggetto profumato, che le appariva lungo e ripugnante come il bruco bianco di una gigantesca falena lunare.

«Presentati a Samanda!» ordinò il sovrano. «Descrivile dettagliatamente il tuo abominevole reato. Dille di informarmi in anticipo dell'ora della tua punizione.»

Contrariamente alla sua abitudine, Hisvin si permise una lieve, velata espressione di disgusto per quelle parole del sovrano. Poi, con il suo tono più solenne e professionale, disse: «Per ottenere un effetto migliore, recitate il mio versetto al contrario, lettera per lettera.»

Il Mouser russava serenamente su uno spesso materasso, in una piccola stanza da letto sopra la bottega di Nattick Ditaleste, il sarto che stava lavorando furiosamente, al pianterreno, e ripuliva e rammendava i suoi indumenti. Sul pavimento accanto al materasso c'erano una fiasca di vino piena e una semivuota, mentre sotto il guanciale, stretta nel pugno sinistro per maggiore sicurezza, il Mouser teneva la boccetta nera ricevuta da Sheelba.

Era mezzogiorno, quando lui era uscito finalmente dalla Gran Palude Salata e aveva varcato la Porta della Palude, del tutto esausto. Nattick aveva provveduto a fornirgli un bagno, del vino, un letto, e quel senso di sicurezza che il Mouser provava quando era ospite di un vecchio amico dei bassifondi.

Adesso stava dormendo del sonno dello sfinimento, e la sua mente cominciava appena a venir solleticata dai sogni della gloria che avrebbe conquistato quando, sotto gli occhi di Glipkerio, avrebbe dimostrato di essere superiore a Hisvin nel distruggere i ratti. I suoi sogni non tenevano conto del fatto che Hisvin non poteva venir considerato un distruttore di ratti, bensì un loro alleato... a meno che l'astuto mercante di grano non avesse deciso che era giunto il momento di cambiare bandiera.

Fafhrd, sdraiato in una depressione erbosa in vetta a una collina illuminata dal chiaro di luna e dal fuoco del bivacco, stava conversando con uno scheletro adagiato, dalle gambe lunghe, che si chiamava Kreeshkra, ma al quale ormai lui si rivolgeva per lo più con il nomignolo di Belle Ossa. Era uno spettacolo abbastanza strano, ma tale da toccare il cuore dei sostenitori e dei nemici della discriminazione razziale di tutti i numerosi universi.

La strana coppia si scambiava tenere occhiate. Il pelo ricciuto e abbondante che copriva la pelle chiara di Fafhrd, là dove la lasciava scoperta il

giustacuore slacciato, formava un affascinante contrasto con i riflessi scintillanti del fuoco sulla pelle di Kreeshkra, contro lo sfondo delle ossa d'avorio. Come due minuscoli pesciolini scarlatti, congiunti per le teste e per le code, le sue labbra mobili giocavano o si arrestavano frementi, scoprendo e nascondendo i perlacei incisivi. I seni che spiccavano sulla gabbia toracica erano simili alle metà superiori di due pere, sfumate dal rosa pallido allo scarlatto.

Lo sguardo di Fafhrd errava continuamente tra quegli ornamenti colorati.

«Perché?» domandò finalmente l'Uomo del Nord.

La risata di Kreeshkra risuonò come il tintinnio di campanelle di vetro. «Caro, stupido Uomo di Fango!» disse in un lankhmarese dall'accento forestiero. «Le ragazze che non sono Ghoul, (tutte le tue donne precedenti, immagino, e possano venire fatte a pezzi nell'Inferno senza per questo perdere la sensibilità!) tutte le altre ragazze, insomma, attraggono l'attenzione sui loro punti più interessanti nascondendoli con ricche stoffe o con metalli preziosi. Noi che abbiamo le carni trasparenti e spregiamo ogni indumento, dobbiamo usare un metodo diverso, e ricorrere ai cosmetici.»

Per tutta risposta, Fafhrd ridacchiò pigramente. Ora stava scrutando un po' la cara compagna dalle costole candide, un po' la luna che si scorgeva attraverso i rami grigi e lisci dell'albero morto sul ciglio della depressione, e trovava una soddisfazione meravigliosa in quel contrasto. Gli sembrava strano, ma non troppo, che i suoi sentimenti nei confronti di Kreeshkra fossero cambiati tanto rapidamente. La notte prima, quando lei era rinvenuta, circa un miglio oltre la città incendiata di Sarheenmar, Fafhrd era pronto a ucciderla, ma lei si era comportata con tanto coraggio, e più tardi si era dimostrata una compagna così energica e comprensiva, e dotata di spirito così sveglio, anche se un po' secco come si conveniva a uno scheletro, che quando il roseo chiarore dell'alba si era aggiunto, assorbendolo, al bagliore delle fiamme, gli era sembrato del tutto naturale farla cavalcare in sella dietro di lui, nel prosieguo del viaggio verso sud. Anzi, aveva pensato, una simile compagna poteva mettere in fuga senza bisogno di combattere i briganti che brulicavano intorno a Ilthmar e che credevano i Ghoul un mito. Le aveva offerto del pane, e lei lo aveva rifiutato, e del vino, che lei aveva bevuto parcamente. Verso sera Fafhrd aveva abbattuto con una freccia un'antilope del deserto, e avevano banchettato: lei aveva divorato cruda la sua razione. Era vero, ciò che si diceva della digestione dei Ghoul. All'inizio, Fafhrd era rimasto turbato, perché lei non mostrava di serbargli

rancore a causa dei compagni uccisi; e aveva sospettato che ricorresse a quell'estrema amabilità per coglierlo alla sprovvista e ucciderlo. In seguito, però, aveva capito che per i Ghoul la vita non aveva molta importanza, il che era logico, dato che anche da vivi sembravano già degli scheletri.

La grigia giumenta mingol, legata all'albero spinoso sul limitare della depressione, levò la testa e nitrì.

Nel cielo buio e ventoso, a un miglio o più di altezza, un pipistrello si lanciò dal dorso di un possente albatros nero e svolazzò verso terra, come una grande foglia scura e animata.

Fafhrd allungò un braccio e fece scorrere le dita attraverso i capelli invisibili di Kreeshkra, che le cadevano fin sulle spalle. «Belle Ossa» domandò, «perché mi chiami Uomo di Fango?»

Lei rispose tranquillamente: «Tutti quelli della tua razza sembrano fatti di fango, a noi che abbiamo le carni trasparenti come l'acqua corrente di un ruscello non turbato dall'uomo né dalla pioggia. Le ossa sono bellissime: sono fatte per essere viste.» Protese una mano di scheletro e tuttavia morbida e giocherellò con il pelo che cresceva sul petto di lui; poi continuò in tono serio, guardando le stelle: «Noi Ghoul proviamo un tale disgusto estetico per la carne di fango che consideriamo un sacro dovere trasformarla in carne cristallina, divorandola. Non la tua, almeno non stanotte, Uomo di Fango» aggiunse, torcendogli con forza un riccioletto bronzeo.

Fafhrd le afferrò il polso. «Perciò il tuo amore per me è contro natura, almeno secondo i princìpi dei Ghoul» disse, in tono di vaga contestazione.

«Se lo dici tu, padrone» rispose Kreeshkra, con una sfumatura sardonica di falsa sottomissione.

«Giusto» mormorò Fafhrd. «Sono io il fortunato, quali che siano i tuoi motivi e quale che sia il nome con cui li indichi.» La sua voce tornò di nuovo a schiarirsi. «Dimmi, Belle Ossa, come mai hai imparato il lankhmarese?»

«Stupido, *stupido* Uomo di Fango» rispose lei, indulgente. «Questa è la nostra lingua madre.» A questo punto, la sua voce divenne sognante. «Deriva dai tempi in cui, più di un millennio fa, l'impero di Lankhmar si estendeva da Quarmall alle Montagne dei Troll e da Finisterrae al Mare dei Mostri, e Kvarch Nar si chiamava Hwarshmar, e noi Ghoul eravamo soltanto ladri solitari e saccheggiatori di tombe. Avevamo un'altra lingua, ma il lankhmarese era più facile.»

Fafhrd riadagiò la mano di Kreeshkra lungo il fianco di lei, poi puntellò la propria a terra, e la guardò nelle occhiaie nere. Lei gemette sommessa, e

gli fece scorrere le dita lungo i fianchi, con tocchi leggeri. Resistendo per il momento all'impulso, il barbaro chiese: «Dimmi, Belle Ossa, come riesci a *vedere* qualcosa, se la luce ti attraversa? Vedi con l'interno del cranio?»

«Domande, domande, sempre domande» mormorò Kreeshkra, lamentosamente.

«Voglio soltanto diventare meno stupido» spiegò lui, umile.

«Ma tu mi piaci stupido» rispose la Ghoul con un sospiro. Poi, sollevandosi sul gomito e volgendosi verso il fuoco del bivacco che ardeva ancora, poiché il compatto legno dell'albero spinoso bruciava lentamente e fiammeggiando, disse: «Guardami bene negli occhi. No, senza metterti tra me e il fuoco. Non vedi in ognuno di essi un minuscolo arcobaleno? Lì la luce viene rifratta e diretta verso i centri visivi del mio cervello, e vi si forma una piccolissima immagine reale.»

Fafhrd ammise di vedere gli arcobaleni, poi continuò, impaziente: «Non smettere di guardare il fuoco; voglio mostrarti una cosa.» Chiuse una mano formando una specie di cilindro, e ne accostò una estremità a uno degli occhi di lei, poi chiuse l'altra con le dita. «Ecco!» disse. «Puoi vedere il bagliore del fuoco attraverso l'orlo delle mie dita, no? Quindi io sono in parte trasparente. Sono anch'io di cristallo, almeno in parte.»

«Lo vedo, lo vedo» gli assicurò Kreeshkra, con cantilenante languore. Alzò lo sguardo dal fuoco e dalle mani di Fafhrd, verso la sua faccia e il petto villoso. «Ma tu mi piaci di fango» disse. Gli posò le mani sulle spalle. «Su, tesoro, fai il fango sudicione.»

Fafhrd abbassò gli occhi sul teschio dai denti di perla e dalle occhiaie nerissime, in ognuna delle quali brillava un fievole arcobaleno opalescente, e ricordò ciò che aveva detto una volta, a lui e al Mouser, una fattucchiera del Nord: che entrambi erano innamorati della Morte. Beh, aveva ragione, almeno per quanto riguardava lui, ammise Fafhrd, mentre si sentiva attirare dalle braccia di Kreeshkra.

In quell'istante risuonò un fischio sottile, così acuto da risultare quasi impercettibile, ma che trapassava le orecchie come un ago più fine d'un capello. Fafhrd si voltò di scatto, Kreeshkra alzò svelta la testa: si accorsero di essere osservati non soltanto dalla giumenta mingol, ma anche da un pipistrello nero, appeso a testa in giù a un alto ramo grigio dell'albero spinoso.

Con l'animo colmo di presentimenti, Fafhrd puntò un dito verso il pipistrello penzoloni, che subito si staccò dall'albero e venne ad aggrapparsi a quel nuovo appiglio. L'uomo gli tolse dalla zampetta un minuscolo rotolo

nero di pergamena elastica come una striscia sottilissima di ferro temperato e indicò con un cenno alla bestiola di ritornare all'albero. Poi srotolò la pergamena: accostandola alla luce del fuoco e tenendole gli occhi a poca distanza, lesse la seguente missiva, scritta in bianco:

Mouser in tremendo pericolo. Anche Lankhmar. Consulta Ningauble dai Sette Occhi. Affrettati. Non perdere il fischietto di stagno.

La firma era un minuscolo ovale: Fafhrd sapeva che era uno dei sigilli di Sheelba dal Volto Senza Occhi.

Con la mandibola bianca appoggiata alle candide nocche intrecciate, Kreeshkra scrutò l'Uomo del Nord con le insondabili occhiaie nere, mentr'egli si affibbiava la spada.

«Mi lasci» gli disse con voce incolore.

«Sì, Belle Ossa, devo galoppare verso sud, veloce come il vento» ammise frettoloso Fafhrd. «Un mio vecchio compagno è in tremendo pericolo.»

«Un uomo, naturalmente» commentò lei, con la stessa voce atona. «Anche gli uomini Ghoul riservano il loro amore più grande ai commilitoni di sesso maschile.»

«È un amore diverso» cominciò a ribattere Fafhrd, mentre slegava la giumenta dall'albero spinoso e tastava la borsa piatta appesa al corno della sella, per assicurarsi che contenesse ancora il minuscolo cilindretto di stagno. Poi, in tono più pratico: «C'è ancora metà dell'antilope: basterà a darti forza per il viaggio di ritorno... ed è cruda.»

«Quindi pensi che il mio sia un popolo di mangiatori di carogne, e che mezza antilope morta valga ciò che io significo per te?»

«Beh, ho sempre sentito dire che i Ghoul... e no, naturalmente, non sto cercando di *pagarti*... Ascoltami, Belle Ossa... non voglio discutere con te, perché sei troppo abile. Basti dire che devo volare a Lankhmar come il fulmine solitario, fermandomi soltanto per consultare il mio maestro stregone. Non potrei farmi accompagnare da te, né da nessun altro, in questo viaggio.»

Kreeshkra si guardò intorno incuriosita. «Chi ti ha detto di partire? Il pipistrello?»

Fafhrd si morse le labbra, e disse: «Ecco, prendi il mio coltello da caccia.» Poi, quando lei non rispose, glielo posò a portata di mano. «Sai scagliare una freccia?»

La ragazza scheletro osservò, come rivolta a un ascoltatore invisibile: «Adesso l'Uomo di Fango mi chiederà se so affettare un fegato. Oh, bene, mi sarei comunque stancata di lui la prossima notte e, con il pretesto di baciargli il collo, gli avrei affondato i denti nella grossa arteria sotto l'orecchio, avrei bevuto il suo sangue e divorato la sua carne fangosa di carogna, lasciando soltanto il suo stupido cervello, per timore di contaminare il mio e di rimbecillirlo.»

Astenendosi dal replicare, Fafhrd posò l'arco mingol e la faretra piena di frecce accanto al coltello da caccia. Poi si inginocchiò per dare alla Ghoul il bacio del commiato, ma all'ultimo momento lei girò la testa e le labbra dell'uomo incontrarono solo una guancia fredda.

Rialzandosi, Fafhrd disse: «Che tu lo creda o no, ritornerò a cercarti.»

«Non lo farai» gli assicurò lei. «E io non sarò da nessuna parte.»

«Comunque ti ritroverò» insistette il barbaro. Aveva slegato la cavalla e le stava accanto. «Perché tu mi hai dato il brivido più strano e meraviglioso di qualunque altra donna al mondo.»

Con lo sguardo perduto nella notte, la Ghoul disse: «Congratulazioni, Kreeshkra. Il tuo dono all'umanità: brividi bizzarri. Vattene come un fulmine, Uomo di Fango. Anche a me piacciono i brividi.»

Fafhrd strinse le labbra e la fissò ancora per un momento. Poi, quando si avvolse nel mantello, il pipistrello si avvicinò svolazzando e vi si aggrappò.

Kreeshkra chinò il capo. «Come se l'avessi detto al pipistrello.» Fafhrd montò sulla giumenta e scese il pendio della collina.

La Ghoul balzò in piedi, afferrò l'arco e una freccia, corse all'orlo della depressione erbosa e mirò alla schiena di Fafhrd; rimase immobile per tre battiti del cuore, poi si girò bruscamente e scagliò la freccia contro l'albero spinoso. La saetta si piantò, vibrando, al centro del tronco grigio.

Fafhrd voltò la testa di scatto, a quel rumore. Un braccio scheletrico si agitò in un gesto di saluto, e continuò ad agitarsi fino a quando lui arrivò sulla strada, ai piedi della collina, e spronò la cavalla perché accelerasse l'andatura.

Sull'altura, Kreeshkra rimase immobile, a pensare, per il tempo di due respiri. Poi si staccò dalla cintura qualcosa di invisibile, e lo gettò tra le ultime fiamme del fuoco.

Vi fu un crepitio e una pioggia di scintille, quando una vivida fiamma azzurra balzò, alta una dozzina di braccia, e splendette per altrettanti battiti del cuore prima di spegnersi. Le ossa di Kreeshkra sembravano ferro inaz-

zurrato, la sua lucente carne vitrea scintillava come un cielo notturno tropicale, ma non c'era nessuno per ammirare quella bellezza.

Fafhrd voltò la testa a guardare quella fiamma sottile come un ago, mentre galoppava ondeggiando nel vento, e aggrottò la fronte.

Quella notte, a Lankhmar, i ratti uccisero. I gatti morivano trafitti dai rapidi dardi delle balestre che trapassavano gli occhi dalle pupille sottili e si piantavano nel cervello. Il veleno sparso per i ratti veniva versato in segreto nelle ciotole delle zuppe dei cani. Lo uistitì di Elakeria morì crocifisso alla testata del letto di legno di sandalo della grassa ragazza dissoluta, proprio di fronte allo specchio, alto fino al soffitto, d'argento lucidato quotidianamente. Molti neonati vennero uccisi a morsi nelle loro culle. Alcuni personaggi importanti vennero colpiti da dardi sporchi di una sostanza nera e morirono tra le convulsioni, dopo ore di sofferenze atroci. Molti bevevano per acquietare la paura, ma gli ubriachi che nessuno sorvegliava morirono dissanguati da tagli netti che recidevano le arterie. La zia di Glipkerio, che era anche la madre di Elakeria, morì strangolata da un nodo scorsoio appeso sopra una scala buia e ripida, resa sdrucciolevole da chiazze d'olio. Una prostituta avventurosa che si era azzardata a recarsi nella Piazza delle Delizie Tenebrose fu aggredita e divorata viva, e nessuno udì le sue urla.

Certe trappole predisposte dai ratti erano così ingegnose, e la destrezza con cui maneggiavano le armi era così grande, che molti cominciarono ad affermare che alcuni di loro, specialmente i rari e sfuggenti albini, avevano vere e proprie mani minuscole dalle unghie aguzze al posto delle zampe anteriori. Ed erano numerose le segnalazioni di sorci che correvano sulle zampe posteriori.

I furetti vennero fatti entrare a schiere nelle tane dei ratti. Non ne tornò nessuno. I soldati dalle teste bizzarramente incappucciate e dalle uniformi marrone si aggiravano a squadre, cercando invano bersagli per le loro nuove armi. I pozzi più profondi vennero avvelenati, in base alla convinzione che la città dei ratti fosse a quel livello e attingesse a quei pozzi la sua riserva d'acqua. Nelle tane veniva versato continuamente zolfo bruciante, e i soldati dovettero abbandonare i loro compiti per spegnere gli incendi che ne conseguirono.

Cominciò, di giorno, un esodo dalla città che continuò anche la notte. La gente fuggiva con i panfili, le chiatte, le barche a remi e le zattere; verso sud, fuggiva con carri, carrozze, oppure a piedi, attraverso la Porta del

Grano e addirittura verso est, attraverso la Porta della Palude, fino a quando venne arrestata sanguinosamente per ordine di Glipkerio, su consiglio di Hisvin e del vecchio, tradizionalista Capitano Generale, Olegnya, Terrore dei Mingol. La galea da guerra di Lukeen fu tra quelle che accerchiarono le imbarcazioni dei civili in fuga e le costrinsero a ritornare al porto... tutte, cioè, tranne i panfili carichi d'oro, i cui proprietari erano in grado di corrompere i sorveglianti. Poco dopo, rapida come la notizia di un nuovo peccato, si sparse la voce che era in atto una congiura per assassinare Glipkerio e per mettere sul trono il suo cugino povero, studioso e ammirato, Radomix Kistomerces-Zero, che a quanto si sapeva teneva in casa diciassette gatti. Una schiera di agenti in borghese e di fanti di marina venne spedita dal Palazzo dell'Arcobaleno, nell'oscurità illuminata dalle torce, ad arrestare Radomix: ma questi era stato avvertito in tempo ed era scomparso, insieme ai suoi gatti, nel quartiere dei tuguri, dove aveva molti amici umani e felini.

Mentre quella notte di terrore avanzava a passo di lumaca, le strade si svuotarono, divennero stranamente silenziose e buie, poiché tutte le cantine e quasi tutti i piani terreni erano stati abbandonati, sbarrati, sprangati e barricati dall'alto. Solo la Strada degli Dei era ancora affollata: là i ratti non avevano ancora attaccato, e si poteva trovare un certo conforto. Altrove, si udiva solo il passo rapido e nervoso delle squadre di poliziotti e soldati in servizio di ronda e gli zampettii e gli squittii che diventavano sempre più arditi e numerosi.

Reetha era sdraiata davanti al grande fuoco della cucina, e cercava di ignorare Samanda che seduta sull'enorme seggio di maestra di palazzo ispezionava le fruste, le verghe, le spatole e gli altri strumenti di correzione, e di tanto in tanto ne faceva sibilare qualcuno nell'aria. Una catena sottile e lunghissima, fissata al collare di Reetha, andava ad agganciarsi a un grosso anello di ferro incassato nel pavimento piastrellato della cucina, quasi al centro della stanza. Ogni tanto Samanda la sbirciava pensierosa, e ogni volta che la campana suonava una mezz'ora, ordinava alla ragazza di alzarsi sull'attenti, e magari di svolgere qualche lavoro, come ad esempio riempirle il boccale di vino. Tuttavia non aveva ancora percosso la ragazza; e a quanto ne sapeva Reetha, non aveva ancora inviato un messaggio a Glipkerio per comunicargli l'ora della punizione.

Reetha comprese che Samanda la sottoponeva volutamente al tormento dell'attesa e cercò di abbandonare la mente al sonno e alle fantasie. Ma il sonno, le poche volte che giungeva, le portava incubi e rendeva più scon-

volgenti i risvegli ad ogni mezz'ora, mentre le fantasie di vendetta contro Samanda erano inutili in quella situazione. Cercò di costruirsi pensieri romantici, ma aveva a disposizione materiale ben scarso. Tra gli altri frammenti, c'era il piccolo spadaccino vestito di grigio che aveva chiesto il suo nome, il giorno in cui era stata frustata per aver lasciato cadere il vassoio, spaventata dai ratti. Almeno lui era stato cortese e aveva mostrato di considerarla qualcosa di più di un vassoio animato: ma sicuramente ormai l'aveva dimenticata da un pezzo.

All'improvviso le balenò in mente il pensiero che, se fosse riuscita a fare avvicinare Samanda e se fosse stata abbastanza svelta, avrebbe potuto strangolarla con la catena... Ma quel pensiero servì solo a farla tremare. Alla fine, si ridusse a fare la conta delle sue fortune: per esempio, non aveva capelli da strappare o da incendiare.

Il Gray Mouser si svegliò un'ora dopo la mezzanotte, perfettamente in forma e pronto a entrare in azione. La ferita fasciata non gli dava fastidio, anche se l'avambraccio sinistro era ancora un po' rigido. Ma poiché non poteva mettersi in contatto con Glipkerio prima che facesse giorno e non voleva operare la magia antiratti di Sheelba se non in presenza dell'ammirato sovrano, decise di bere il resto del vino per riprendere sonno.

Muovendosi senza far rumore, per non disturbare Nattick Ditaleste che sentiva russare stancamente sul paglericcio accanto a lui, finì alla svelta la fiasca lasciata a metà, poi cominciò a succhiare quella piena, più lentamente. Tuttavia il sonno, e persino la sonnolenza, rifiutavano perversamente di venire a lui. Anzi, più beveva e più si sentiva sveglio e vispo, e alla fine, con una spallucciata e un sorriso, raccolse il Cesello e lo Zampino senza farli tintinnare e scese al pianterreno.

Una lampada dal paralume di corno gli mostrò i vestiti e l'equipaggiamento disposti in bell'ordine sul lindo tavolo da lavoro di Nattick. Gli stivali e gli altri oggetti di cuoio erano stati spazzolati e lucidati a dovere, la tunica e il manto di seta grigia erano stati lavati, asciugati e rammendati con cura, ed ogni nuova cucitura, ogni nuova toppa era stata passata e ripassata. Con un lieve gesto di gratitudine rivolto al soffitto, si vestì rapidamente, staccò una di due grosse chiavi oliate e identiche dal gancio segreto, aprì la porta, spalancò l'uscio sui cardini ben ingrassati, scivolò fuori nella notte, poi richiuse a chiave la serratura.

Si fermò, nell'ombra fitta. Il chiaro di luna inargentava imparziale i muri sciupati e vecchi, le finestrelle dalle imposte chiuse, le macchie, i bassi u-

sci sbarrati, i gradini consunti, i tombini orlati di bronzo e i rifiuti sparsi in giro. La strada era silenziosa e deserta, fino al punto in cui spariva alla vista oltre una curva. Così, pensò il Mouser, doveva apparire la Città dei Ghoul durante la notte: solo che là dovevano esservi scheletri che si aggiravano muovendo gli ossuti piedi d'avorio, senza fare alcun rumore.

Muovendosi come un grosso gatto, uscì dall'ombra. La luna gonfia e deforme lo sbirciava, quasi abbagliante, al di sopra del tetto intagliato della casa di Nattick. Poi, egli stesso entrò a far parte di quel mondo inargentato, e camminò a lunghi passi svelti, resi elastici dalle suole spugnose degli stivali, lungo il centro della Via del Buon Mercato, verso gli incroci, nascosti dalla curva, con la Strada dei Pensatori e con la Strada degli Dei. La Via delle Baldracche correva parallelamente a Via del Buon Mercato, sulla sinistra, e a Via del Carrettiere e a Via del Muro sulla destra. Tutte e quattro seguivano la curva delle Mura della Palude, oltre la Via del Muro.

All'inizio, il silenzio era totale. Quando il Mouser si muoveva come un gatto, non faceva molto più rumore. Poi incominciò a udire uno scalpiccio minuto, quasi simile al primo ticchettare della pioggia, al primo soffio di un temporale tra i rami di un albero dalle foglie molto piccole. Si fermò e si guardò intorno. Lo scalpiccio cessò. I suoi occhi frugarono nell'ombra e non scorsero altro che due scintillii vicini, in mezzo ai rifiuti: potevano essere gocce d'acqua o rubini... o qualche altra cosa.

Si avviò di nuovo. Subito lo scalpiccio riprese, ma adesso era più forte, come se il temporale stesse per scoppiare. Il Mouser affrettò un poco il passo, e poi all'improvviso gli furono addosso: due file irregolari di piccole, basse sagome inargentate che irrompevano dalle ombre alla sua destra e dietro i mucchi di immondizie, uscivano dai tombini alla sua sinistra... e alcune sgusciavano persino di sotto le porte.

Il Mouser prese a correre a balzi, molto più svelto dei suoi avversari. Il Cesello saettava come un'argentea lingua di rospo, arrossandoli uno dopo l'altro in qualche parte vitale, come se egli fosse un fantastico raccoglitore di rifiuti e i ratti piccoli frammenti animati di sudiciume. I sorci continuavano a stringersi intorno a lui, di fronte, ma li superò quasi tutti in velocità, e gli altri li infilzo. Il vino che aveva ingurgitato gli dava un'assoluta sicurezza, e la corsa divenne quasi un balletto... una danza di morte, con i ratti che impersonavano l'umanità e lui il loro grigio, spietato signore, armato di stiletto anziché di scimitarra.

Le ombre e il muro inargentato si scambiarono posto, quando la strada si incurvò. Un ratto più grosso degli altri riuscì a superare il Cesello e gli

balzò verso a cintura, ma lui lo infilò abilmente sulla punta dello Zampino, mentre con la spada ne colpiva altri due. Mai, in tutta la sua vita, si disse allegramente, era stato davvero come ora il Gray Mouser, impegnato a decimare le prede naturali dei cacciatori di ratti.

Poi qualcosa passò ronzando accanto al suo naso come una vespa infuriata, e tutto cambiò. Ricordò, in un lampo vivido, la notte supremamente strana a bordo del *Calamaro,* divenuta per lui ormai quasi una fantasia, e i ratti balestrieri e Skwee che gli puntava la spada contro la vena iugulare: e per la prima volta da quando era a Lankhmar comprese che non aveva a che fare con ratti normali e neppure straordinari, ma con una civiltà aliena e ostile di esseri intelligenti, piccoli, ma forse più astuti e sicuramente più prolifici e sanguinari degli uomini.

Smise di balzellare, e corse a tutta velocità, sferrando colpi ripetuti con il Cesello, ma infilandosi lo stiletto nella cintura per poter prendere dalla borsa la boccetta nera di Sheelba.

Ma la boccetta non c'era. Maledicendosi, ricordò che l'aveva lasciata sotto il guanciale a casa di Nattick.

Incrociò correndo la nera Strada dei Pensatori, i cui edifici più alti nascondevano la luna. Arrivarono altri ratti. Con lo stivale ne calpestò uno, e per poco non scivolò. Altre due vespe d'acciaio sibilarono a poca distanza dal suo volto e poi fu la volta d'una minuscola freccia incendiaria, qualcosa che non avrebbe mai creduto se fosse stato qualcun altro a raccontarglielo. Superò il lungo muro cieco dell'edificio che ospitava la Corporazione dei Ladri, pensando ad accelerare l'andatura più che a uccidere i sorci.

Poi, quasi all'improvviso, dove la Via del Buon Mercato curvava più nettamente, scorse davanti a sé luci vive e molte persone: le raggiunse in pochi balzi e i ratti sparirono.

Da un venditore ambulante comprò un boccale di birra riscaldata sulla carbonella, per far passare il tempo in attesa che lo spavento passasse e il suo respiro ridiventasse normale. Quando si fu inumidito la gola secca con la bevanda calda e amara, guardò verso est, giù per la Strada degli Dei, verso la Porta della Palude, e poi verso ovest, spingendo lo sguardo oltre il punto in cui riusciva a vedere chiaramente.

Gli parve che tutta Lankhmar fosse radunata lì, quella notte, alla luce delle torce, delle lampade e delle candele dai paralumi di corno, e di stracci incendiati tenuti in cima a lunghi pali, per pregare e passeggiare, gemere e bere, mangiare e bisbigliare pettegolezzi spaventosi. Si chiese perché i ratti avevano risparmiato solo quella strada. Forse temevano gli dèi più di quan-

to li temessero gli uomini.

In fondo alla Strada degli Dei, verso la Porta della Palude, c'erano solo le catapecchie degli Dei *in* Lankhmar più nuovi, più poveri e più adatti al quartiere dei bassifondi. Infatti molte congregazioni, in quella zona, erano semplicemente folle che si raccoglievano sui marciapiedi per ascoltare qualche sparuto eremita o qualche magrissimo sacerdote dalla pelle coriacea venuto dai deserti delle Terre Orientali.

Il Mouser si girò nell'altra direzione e cominciò a passeggiare lentamente tra la folla che parlava a voce bassa, salutando qui una vecchia conoscenza, fermandosi là per acquistare una tazza di vino o un bicchierino di spirito da un venditore ambulante, perché i Lankhmariani credevano che la religione e le menti stordite o almeno placate dall'alcol andassero perfettamente d'accordo.

Nonostante la momentanea tentazione, superò l'incrocio con Via delle Baldracche, toccandosi il dardo confitto nella tempia per ricordare a se stesso che un'esperienza erotica sarebbe finita male. Sebbene la Via delle Baldracche fosse immersa nel buio, le ragazze, giovani o vecchie, quella notte erano uscite in forza e facevano affari sotto i portici ombrosi, fornendo con impegno professionale il più potente degli scacciapensieri dopo le preghiere e il vino.

Più il Mouser si allontanava dalla Porta della Palude, e più diventavano ricchi e meglio serviti gli Dei *in* Lankhmar: adesso le loro sedi erano chiese e templi, alcuni addirittura ornati di colonne intarsiate d'argento, con i sacerdoti cinti di catene d'oro e vestiti di abiti dorati. Dalle porte spalancate uscivano una ricca luce gialla e il profumo inebriante dell'incenso, e il cantilenare monotono delle maledizioni e delle preghiere... tutte contro i ratti, a quanto poteva capire il Mouser.

Cominciò a notare, tuttavia, che i ratti non erano del tutto assenti nella Strada degli Dei. Minuscole testine nere si affacciavano di tanto in tanto dai tetti, e più di una volta scorse piccoli occhi rosso-ambrati dietro la griglia di un tombino accanto al marciapiedi.

Ma ormai aveva trangugiato vino e spirito a sufficienza per non sentirsi turbato da simili sciocchezze, nonostante lo spavento di poco prima, e la sua memoria ritornò allo strano tempo, molti anni prima, quando Fafhrd era lo squattrinato e pelato accolito di Bwadres, unico sacerdote di Issek del Boccale, e lui stesso era il luogotenente del ricattatore Pulg, che estorceva denaro a tutti i preti e a tutti i fedeli.

Riacquistò completamente la lucidità quando giunse verso la fine della

Strada degli Dei dalla parte del fiume Hlal, dove i templi hanno tutti le porte d'oro, e le guglie toccano il cielo e le vesti dei preti sono arcobaleni di gemme. Attorno a lui c'era una folla di persone vestite quasi altrettanto riccamente, e in un varco apertosi all'improvviso scorse, sotto un cappuccio di velluto verde e una massa di capelli neri intrecciati alti con nastri di seta, il viso gaio e malinconico di Frix, che lo fissava con gli occhi scuri. Un piccolo oggetto irregolare, marrone chiaro, le cadde dalla mano e finì sul selciato, che qui era di mattoni di ceramica fissati con strisce d'ottone. Poi Frix si voltò e scomparve. Il Mouser cercò di seguirla, raccogliendo il quadratino di pergamena gualcita che lei aveva lasciato cadere, ma due aristocratici e le loro cortigiane e un mercante vestito di tessuto d'oro gli bloccarono il passo. Quando si fu liberato di loro, reprimendo l'impulso di provocare un duello, ispiratogli dal vino, e fu uscito dalla calca, non riuscì più a scorgere il cappuccio di velluto verde, né una donna, comunque vestita, che somigliasse sia pur lontanamente a Frix.

Allisciò la pergamena gualcita e la lesse alla luce di un lampione basso dal paralume di corno.

Sii paziente e coraggioso come un eroe.
Il tuo desiderio più vivo verrà esaudito
al di là d'ogni tua più ardita aspettativa,
e tutti gli incantesimi cadranno.

Hisvet.

Il Mouser alzò gli occhi e si accorse di avere superato l'ultimo sontuoso e lucente tempio degli Dei *in* Lankhmar e di trovarsi di fronte al buio, basso sacrario quadrato, con il campanile silenzioso, degli Dei *di* Lankhmar, gli antenati divini dalle ossa marroni e dalle toghe nere; i Lankhmariani non si radunano mai per render loro un culto, ma li temono e li riveriscono, nel profondo delle menti addormentate, più di tutti gli altri dèi e demoni di Nehwon messi insieme.

L'esaltazione suscitata in lui dal biglietto di Hisvet si placò temporaneamente, spenta da quella vista. Il Mouser si lasciò alle spalle l'ultimo lampione e andò a fermarsi nella strada buia, davanti al tempio basso e privo di illuminazione. Nella sua mente ebbra e disorientata si affollavano tutte le cose che aveva sentito dire dei terribili Dei *di* Lankhmar. Non ci tenevano ad avere sacerdoti, né ricchezze, neppure adoratori. Si accontentavano

del loro tempio meschino, *purché non venissero disturbati*. E in un mondo in cui in pratica tutti gli altri dèi, inclusi tutti gli Dei *in* Lanhkmar, non parevano desiderare altro che fedeli più numerosi, ricchezze più grandi, maggiore fama da sbandierare in tutto il mondo, questo era insolito, addirittura sinistro. Uscivano solo quando Lankhmar era direttamente in pericolo, e non sempre anche in quel caso: la salvavano e poi punivano, non i nemici di Lankhmar, bensì la sua popolazione, e quindi si ritiravano il più rapidamente possibile nel loro squallido sacrario, sui letti putrefatti.

Non si scorgevano sagome di ratti sul tetto di *quel* tempio, o nelle ombre che vi si addensavano intorno.

Con un brivido, il Mouser gli voltò le spalle, e proprio di fronte a lui, dall'altra parte della strada, sullo sfondo degli scuri cilindri dei granai e del palazzo di Glipkerio, dai minareti multicolori splendenti di riflessi pastello nel chiaro di luna, c'era la casa stretta e scura di Hisvin, il mercante di grano. La luce filtrava unicamente da una finestra all'ultimo piano.

I desideri frenetici accesi nell'animo del Mouser dal biglietto di Hisvet divamparono di nuovo: provò la tentazione di arrampicarsi fin lassù, anche se il muro fuligginoso e disadorno appariva liscio e privo di appigli; ma poi il buon senso ebbe la meglio, nonostante il fuoco del vino. Dopotutto, Hisvet aveva scritto "paziente" prima di "coraggioso".

Con un sospiro e una spallucciata, si volse di nuovo verso il tratto vivamente illuminato della Strada degli Dei, diede quasi tutte le monete che aveva nella borsa a una vezzosa schiava ingioiellata in cambio di una piccola fiasca di cristallo piena di rara acquavite bianca ch'ella teneva nella cassetta appesa al collo, proprio sotto i seni nudi, bevve un sorso del liquore gelido e ardente, e in quel sorso trovò il coraggio di infilare la Via delle Monache, nera come la pece, con l'intenzione di raggiungere una piazza dietro la Strada dei Pensatori, e poi, passando per la Strada dei Mestieri, ritornare alla Via del Buon Mercato, a casa di Nattick.

A bordo del *Calamaro*, raggomitolato nella coffa, il gattino nero rabbrividì e gemette nel sonno, quasi fosse sconvolto dagli incubi di un gatto adulto, o addirittura di una tigre.

CAPITOLO DECIMO

All'alba, Fafhrd rubò un agnello e irruppe in un campo di granturco, a nord di Ilthmar, per procurare la colazione a se stesso e alla sua cavalcatura. Le spesse costolette, arrostite o almeno ben bruciacchiate, infilzate su

di uno stecco verde e cotte su un piccolo fuoco, erano deliziose; ma mentre biascicava torva, la cavalla guardava il nuovo padrone con un'espressione che a lui pareva di approvazione condizionata, come volesse dire: «Mangerò questo granturco, sebbene sia tenero, lattiginoso ed effemminato, in confronto al duro grano mingol con cui mi hanno allevata, alimentando il mio austero coraggio che nasce dal digrignar di denti.»

Finirono il pasto, ma dovettero sloggiare in fretta quando i pastori e i contadini, furibondi, vennero urlando verso di loro attraverso il campo verde. Una pietra scagliata da un pastore, che ai suoi tempi doveva aver spaccato il cranio a una dozzina di lupi, passò sibilando a una spanna dalla testa china di Fafhrd. Il barbaro non tentò di reagire, ma galoppò fuori tiro, poi strinse le redini per mettere la cavalla al trotto: voleva avere il tempo di riflettere, prima di attraversare Ilthmar. Non c'erano strade che aggirassero la città e le sue torri tozze già apparivano all'orizzonte, ingannevolmente lucenti come l'oro nei raggi del sole appena sorto.

Ilthmar, che sorgeva di fronte al Mare Interno un po' più a nord della Terra Sommersa che portava a occidente, verso Lankhmar, era una città malvagia, traditrice e avida di denaro. Sebbene fosse vicinissima a Lankhmar, sorgeva al crocevia del mondo conosciuto, più o meno equidistante dalle Terre Orientali cinte dal deserto, dalla Terra delle Otto Città, ricca di foreste, e dalle steppe dove si aggirava la grande città di tende degli spietati Mingol. Data la sua posizione Ilthmar cercava sempre, con l'astuzia o con la forza, di estorcere un pedaggio a tutti i viaggiatori. I suoi pirati di terra e i briganti del mare che dividevano il bottino con gli indisciplinati baroni erano temutissimi, eppure le grandi potenze non avrebbero mai permesso che una di loro dominasse quella posizione strategica, e perciò Ilthmar conservava l'indipendenza di un mediatore, per quanto infido e dedito al furto.

Quella posizione centrale, dove si incrociavano i viaggiatori e i pettegolezzi di tutto Nehwon, era certamente anche la ragione per cui Ningauble dai Sette Occhi si era stabilito in una grotta labirintica e difesa da sortilegi, ai piedi delle basse montagne a sud di Ilthmar.

Fafhrd non vide tracce di scorrerie dei Mingol, il che non lo rallegrò troppo. Sarebbe stato più facile attraversare inosservato una Ilthmar in allarme, piuttosto di una Ilthmar che fingeva di oziare al sole, ma teneva gli occhi porcini bene aperti in attesa di far bottino. Si pentì di non aver condotto con sé Kreeshkra, come aveva avuto intenzione di fare in un primo momento. Le sue ossa terrificanti sarebbero state un salvacondotto più ef-

ficace di un passaporto rilasciato dal Re dell'Oriente, con il famoso Sigillo di Behemoth impresso sulla cera impastata d'oro. Quanto era sciocco un uomo nei confronti della donna che si era appena portato a letto, sia che se la tenesse, sia che la fuggisse! Inoltre, adesso avrebbe preferito non averle regalato l'arco, o almeno averne avuto un altro di scorta.

Comunque, aveva già percorso tre quarti della strada attraverso la città pavimentata di rifiuti, con le locande dai letti pieni di pulci e le piccole taverne ridenti dove si serviva vino resinato, spesso condito con oppio ad uso degli incauti, prima che cominciassero i guai. Una grande, sgargiante carovana che si preparava a tornare in patria, nelle Terre Orientali, aveva indubbiamente distolto da lui l'attenzione generale. L'unica decorazione degli squallidi edifici che scorgeva attorno a sé era l'emblema del Dio Ratto di Ilthmar, ripetuto all'infinito.

I guai cominciarono due isolati più in là della carovana; erano sette bricconi dal volto segnato di cicatrici e dal vaiolo, che indossavano tutti stivali neri, calzoni aderenti neri, giustacuori e mantelli neri, con i cappucci ributtati all'indietro e calotte egualmente nere sulla testa. La strada sembrava sgombra, ma un attimo dopo i sette gli furono intorno, minacciandolo con le spade dentate come seghe e con le altre armi, e gli intimarono di smontare.

Uno dei sette cercò di afferrare la briglia della giumenta, vicino al morso. Fu un errore gravissimo. La cavalla si impennò, e con uno zoccolo ferrato gli centrò il cranio con una precisione degna di un duellante. Fafhrd sguainò l'Astagrigia, e nell'atto stesso con cui la sfoderava tagliò la gola del brigante nero più vicino. La cavalla, ricadendo sulle zampe anteriori, sferrò un calcio con una zampa posteriore e spappolò le viscere di un tipo poco corretto che si preparava a scagliare contro la schiena di Fafhrd un corto giavellotto. Poi giumenta e cavaliere partirono al galoppo, e giunsero alla periferia meridionale della città, passando davanti alle guardie dei baroni di Ilthmar prima che quei briganti un po' più rispettabili e rivestiti di ferro avessero la possibilità di fermarli.

Mezza lega più avanti, Fafhrd si voltò. Non si scorgeva ancora traccia degli inseguitori, ma questo non lo tranquillizzò. Conosceva bene i briganti di Ilthmar: erano perseveranti. Accesi dall'ansia di vendetta non meno che dal desiderio del bottino, i quattro superstiti bricconi neri lo avrebbero inseguito ben presto. E questa volta sarebbero stati armati di frecce, o almeno di altri giavellotti, e se ne sarebbero serviti a rispettosa distanza. Fafhrd cominciò a scrutare i pendii davanti a sé, per ritrovare il sentiero quasi irri-

conoscibile che portava all'abitazione sotterranea di Ningauble.

Glipkerio Kistomerces giudicò quasi insopportabile la riunione del Consiglio d'Emergenza. Non era altro che il Consiglio Privato più il Consiglio di Guerra, che del resto avevano molti membri in comune, più i vari altri notabili, incluso Hisvin, che fino a quel momento non aveva detto nulla, sebbene avesse un'espressione vigile negli occhietti dalle iridi nere. Ma tutti gli altri agitavano le braccia facendo svolazzare le toghe per darsi importanza, e non facevano altro che parlare, parlare e parlare, dei ratti e dei ratti e poi ancora dei ratti!

Il lunghissimo sovrano, che non sembrava affatto alto quando era seduto poiché tutta la sua altezza stava nelle gambe, aveva ormai da un pezzo abbassato le mani sotto l'orlo del tavolo, per nascondere il nervosismo che gli faceva agitare le dita come un nido di serpi bianche; ma forse proprio per questo era stato colto da un violento tic facciale, che gli faceva ricadere sugli occhi la ghirlanda di asfodeli ogni tredici respiri... (li aveva contati e aveva deciso che quel numero era sicuramente di malaugurio).

Per giunta aveva pranzato in fretta e male, e quel che era peggio, non aveva visto frustare e neppure schiaffeggiare né un paggio né un'ancella fin dal momento della colazione; e i suoi lunghi nervi, più tesi di quelli degli uomini comuni a causa della sua aristocrazia e della misura dei suoi arti, erano in uno stato orribile. Ricordava che il giorno innanzi aveva mandato quell'ancella da Samanda perché la punisse, e non aveva ancora ricevuto notizie dalla troppo longanime maestra di palazzo. Glipkerio conosceva abbastanza bene i tormenti dell'attesa d'un castigo, ma in quel caso, erano divenuti i tormenti dell'attesa di un piacere... per lui. Quella donna grassa e bestiale avrebbe dovuto avere più immaginazione! Perché, oh, perché, si chiese, solo lo spettacolo di una fustigazione poteva calmarlo? Era un uomo assai bistrattato dal destino.

Adesso, un idiota in toga nera stava elencando nove ragioni per assoldare l'intera casta sacerdotale del Dio Ratto di Ilthmar, perché venisse a Lankhmar a recitare preghiere propiziatorie. Glipkerio era diventato così impaziente che lo esasperavano persino i complimenti e le adulazioni con cui ogni oratore incominciava il proprio discorso, e quando qualcuno di loro indugiava per più di un momento, per riprender fiato o per ottenere un effetto drammatico, lui diceva "sì" o "no" a casaccio, sperando di abbreviare la procedura; ma aveva prodotto l'effetto contrario. Olegnya, Terrore dei Mingol, doveva ancora parlare, ed era l'oratore più noioso, più prolisso e

più egocentrico di tutti.

Un paggio gli si avvicinò e si inginocchiò, tendendogli rispettosamente un pezzo di pergamena sudicia, piegata in due e sigillata con sego di candela. Glipkerio gliela strappò dalla mano, diede un'occhiata all'impronta del pollice di Samanda, inconfondibile per la grandezza e le linee, che contrassegnava il grasso fuligginoso, aprì il foglio e lesse gli scarabocchi neri.

Ella verrà frustata con fili incandescenti alle tre in punto. Non arrivate in ritardo, piccolo sovrano, perché non vi aspetterò.

Glipkerio balzò in piedi, per il momento preoccupato solo dal problema se l'ultimo rintocco da lui udito era quello delle due e mezza o di un quarto alle tre.

Agitò il biglietto, forse solo perché la mano gli tremava pazzamente, e disse ai membri del Consiglio, lanciando loro occhiate di sfida: «Notizie importanti sulla mia nuova arma segreta! Devo conferire subito in privato con chi me le ha inviate.» E senza attendere la reazione degli altri, con un tic finale tanto violento da spedirgli sul naso la ghirlanda di asfodeli, il sovrano di Lankhmar uscì dalla Sala del Consiglio passando sotto un'arcata di legnopurpureo profilata d'argento.

Hisvin abbandonò il proprio seggio con un secco inchino ai consiglieri, e lo seguì svelto, come se sotto la toga avesse delle rotelle e non i piedi. Raggiunse Glipkerio nel corridoio, posò con fermezza una mano sul gomito ossuto, che arrivava all'altezza del suo berretto nero, e, dopo essersi rapidamente guardato avanti e indietro per controllare che nessuno origliasse, disse con voce sommessa ma sconvolgente: «Si rallegri la mente poderosa che è il cervello stesso di Lankhmar, perché il pianeta ritardatario è giunto finalmente nella posizione voluta, si è incontrato con la sua flotta stellare, e questa notte io pronuncerò l'incantesimo che salverà dai ratti la vostra città!»

«Che cosa? Oh, sì. Bene, oh, bene» rispose l'altro, cercando soprattutto di liberarsi dalla stretta di Hisvin; nel contempo si riassestava sulla testa dai riccioletti d'oro la ghirlanda di fiori gialli. «Ma ora debbo precipitarmi a...»

«Quella aspetterà, prima di cominciare la fustigazione» sibilò Hisvin, senza curarsi di mascherare il suo disprezzo. «Ho detto che questa notte alle dodici in punto pronuncerò l'incantesimo che salverà Lankhmar dai ratti, e salverà il vostro trono, perché lo perdereste certamente prima dell'alba,

se non li sconfiggeremo entro stanotte.»

«Ma il guaio è proprio che quella *non* aspetterà» rispose Glipkerio agitandosi angosciato. «Sono le dodici, avete detto? Ma non è possibile! Non sono ancora le tre... vero?»

«Oh, saggio e pazientissimo signore, padrone del tempo e delle acque dello spazio» ringhiò ossequioso Hisvin, alzandosi in punta di piedi. Poi piantò le unghie nel braccio di Glipkerio e aggiunse lentamente, sottolineando ogni parola: «Ho detto che stanotte sarà la notte decisiva. I miei informatori demoniaci mi assicurano che i ratti intendono starsene tranquilli, questa sera, per far allentare la vigilanza della città, ed effettuare poi un grande attacco a mezzanotte. Per avere la certezza che siano tutti per le strade e che vi restino mentre io recito il mio tremendo incantesimo dal minareto più alto del palazzo, voi dovrete ordinare, un'ora prima, che tutti i soldati e i poliziotti si ritirino nella Caserma del Sud. Dite al Capitano Generale Olegnya che dovrà pronunciare un discorso per incitare le truppe... quel vecchio sciocco non saprà resistere alla tentazione. Mi... capite... bene... mio... sovrano?»

«Sì, sì, oh, sì!» balbettò impaziente Glipkerio, con una smorfia di dolore: la stretta di Hisvin lo faceva soffrire, ma egli non era incollerito, pensava solo a liberarsene. «Stanotte alle undici... tutti i soldati e i poliziotti dovranno sparire dalle strade... l'orazione di Olegnya. Ed ora vi prego, Hisvin, devo precipitarmi...»

«... a veder frustare un'ancella» terminò secco Hisvin. Le unghie affondarono di nuovo nel braccio di Glipkerio. «Aspettatemi a mezzanotte meno un quarto, nella Sala Azzurra delle Udienze: da lì salirò sul Minareto Azzurro e reciterò l'incantesimo. Dovete esserci anche voi... e con una schiera di paggi, che dovranno portare un messaggio rassicurante al vostro popolo. Fate in modo che vengano provvisti di scettri d'autorità. Condurrò anche mia figlia e la sua ancella per allietarvi... e una compagnia dei miei schiavi Mingol per aiutare i vostri paggi, se ce ne sarà bisogno. Sarebbe meglio fornire anche a loro gli scettri d'autorità. Inoltre...»

«Sì, sì, caro Hisvin» l'interruppe Glipkerio, ormai frenetico. «Vi sono molto grato... Frix e Hisvet, vanno benissimo... Mi ricorderò tutto... un quarto a mezzanotte... Sala Azzurra... paggi... scettri... scettri per i Mingol. E adesso devo precipitarmi...»

«*Inoltre*» continuò implacabile Hisvin, serrando le unghie come i denti di una tagliola, «*guardatevi dal Gray Mouser!* Ordinate alle vostre guardie di stare sul chi vive! Ed ora... andate pure a godervi i vostri passatempi

flagellatorii» aggiunse in tono leggero, staccando le unghie dal braccio di Glipkerio.

Massaggiandosi il gomito dolorante e accorgendosi a malapena di essere libero, il monarca continuò a blaterare: «Ah, sì, il Mouser! Male, male! Ma il resto... bene, bene! Infinite grazie, Hisvin! Ed ora *devo* precipitarmi...» E si voltò con un passo scattante, incredibilmente lungo.

«... a veder frustare un'ancella...» Hisvin non seppe trattenersi dal ripetere.

Come se la frase lo avesse colpito alle spalle, Glipkerio si voltò di scatto ed esclamò, con una certa vivacità: «Ad occuparmi di una questione della massima importanza! Ho altre armi segrete oltre la vostra, vecchio mio... e anche altri stregoni!» Poi riprese ad allontanarsi a passi lunghissimi, con un gran svolazzare della toga nera.

Facendosi portavoce con le mani ossute accostate alle labbra grinzose, Hisvin gli gridò dietro, dolcemente: «Spero che la vostra questione si dibatta graziosamente e strilli in modo molto piacevole, mio valoroso sovrano!»

Il Gray Mouser mostrò il suo anello di corriere alle sentinelle che guardavano l'ingresso piastrellato d'opale del palazzo. Quasi si aspettava che il trucco non funzionasse. Hisvin aveva avuto due giorni di tempo a disposizione per invelenire nei suoi confronti quello sciocco di Glipkerio. In effetti vi furono varie occhiate in tralice, e un'attesa abbastanza lunga da far sentire al Mouser tutto il peso dei postumi della sbronza e da indurlo a giurare che non avrebbe mai più bevuto tante bevande alcoliche mescolate insieme. Ebbe anche il tempo di stupirsi della propria stupidità e della fortuna che aveva avuto quando si era avventurato, la notte precedente, per le strade buie infestate dai ratti ed era ritornato ubriaco fradicio a casa di Nattick, senza incappare in una seconda imboscata. Ah, bene, almeno aveva ritrovato intatta la boccetta di Sheelba, aveva resistito all'impulso di berla mentre era ancora sbronzo; e poi aveva ricevuto quell'incoraggiante, solleticante biglietto di Hisvit. Non appena avesse sistemato le cose doveva precipitarsi a casa di Hisvin e...

Una sentinella ritornò indietro e fece un brusco cenno di approvazione. Lo lasciarono passare.

Dal terzo maggiordomo, un tipo dal sogghigno sprezzante, amante dei pettegolezzi e suo vecchio amico, il Mouser venne a sapere che il sovrano di Lankhmar era in riunione con il Consiglio d'Emergenza, di cui ora face-

va parte anche Hisvin. Il Mouser dominò l'impulso grandioso di mostrare la sua magia antiratti ai notabili di Lankhmar in presenza del suo avversario più temibile, e si limitò ad accarezzare fiducioso la boccetta che teneva nella borsa. Dopotutto, perché la magia avesse effetto, aveva bisogno di un posto dove fossero radunati i ratti, e per potersi lavorare meglio Glipkerio doveva trovarsi solo con lui. Perciò si avviò lungo i corridoi tortuosi del piano terreno del palazzo, per far passare un'ora e per origliare o chiacchierare, secondo l'occasione.

Come gli capitava quasi sempre quando doveva ammazzare il tempo, il Mouser finì per avviarsi verso la cucina. Sebbene detestasse cordialmente Samanda, ci teneva a corteggiarla in modo subdolo, perché sapeva quanto fosse potente nel palazzo, e perché gli piacevano molto i suoi funghi ripieni e il suo vin brulé.

I corridoi dalle piastrelle disadorne ma immacolate erano deserti. Era l'orario morto, quando i piatti del pranzo sono già stati lavati e non sono ancora incominciati i preparativi per la cena, e tutti i servi, stanchissimi, se appena ne hanno la possibilità, vanno a buttarsi sui loro giacigli. Inoltre, la paura dei ratti senza dubbio scoraggiava servi e padroni e faceva passare loro la voglia di andarsene in giro. Una volta, al Mouser parve di udire alle sue spalle un leggero scalpiccio di stivali, ma quando si voltò non vide nessuno, e il rumore si allontanò. Quando cominciò a sentire l'odore delle vivande, del fuoco, delle pentole, del sapone e della sciacquatura dei piatti, il silenzio era divenuto quasi stregato. Poi una campana suonò aspramente tre volte, e la voce non meno aspra di Samanda esclamò: «Fuori!» Il Mouser si ritrasse istintivamente. Una ventina di passi più avanti una tenda di pelle si gonfiò, e tre sguatteri e un'ancella corsero in silenzio nel corridoio: i loro piedi nudi non facevano il minimo rumore sulle piastrelle. Nel chiarore che filtrava dalle finestre piccole e alte, gli passarono davanti in fila, rapidi, simili a manichini di cera. Benché lo evitassero, non mostrarono di averlo visto. O forse era solo l'abitudine di guardare in avanti, acquisita a furia di colpi di frusta.

Non meno silenziosamente di loro (che non potevano neppure far rumore perdendo un capello, dato che la rasatura mattutina era stata come al solito completa), il Mouser avanzò in fretta e accostò un occhio alla fenditura tra le tende di cuoio.

Anche i tendaggi delle altre quattro porte della cucina, persino quella della galleria, erano chiusi. Nella grande stanza caldissima c'erano solo due persone. L'obesa Samanda, che sudava nell'abito di lana nera, sotto il bu-

dino irto di spilloni dell'acconciatura, stava riscaldando sul fuoco ardente del camino i sette fili metallici di una frusta a manico lungo. Samanda la sollevò un poco: i fili erano arroventati, rossocupi, e lei li rimise sul fuoco. I radi baffi neri, cosparsi di gocce di sudore, sparsero una pioggerella salata sul suo sorriso mentre fissava avidamente gli occhietti porcini su Reetha, che stava in piedi, le braccia lungo i fianchi e il mento alzato, quasi al centro della stanza, voltando a mezzo la schiena al fuoco. L'ancella portava solo il collare di pelle nera: i segni rosei disposti a rombo dell'ultima battitura erano ancora vagamente visibili sulla sua schiena.

«Più diritta, cocca mia» muggì Samanda, come una mucca. «Oppure sarebbe più facile se avessi i polsi legati a una trave e i piedi all'anello sul pavimento?»

L'odore fetido dell'acqua sporca, usata per lavare il pavimento, giunse più acuto alle narici del Mouser. Abbassando di sbieco lo sguardo, notò un grosso secchio di legno, riempito fin quasi all'orlo da un enorme strofinaccio fradicio, con manico, lambito dall'acqua grigia e schiumosa di sapone.

Samanda tornò ad esaminare i sette fili: erano incandescenti. «Ecco» disse. «Preparati, bamboletta mia.»

Sfrecciando oltre la tenda e sollevando lo strofinaccio per il lungo manico scheggiato, il Mouser si avventò su Samanda, levando alta l'enorme, sgocciolante testa medusea dell'utensile nella speranza che quella non potesse identificare l'aggressore. Mentre i fili arroventati sibilavano debolmente nell'aria, l'uomo centrò in pieno la faccia della maestra di palazzo, con un affondo secco e un grande spruzzo d'acqua, e quella venne spinta all'indietro per la distanza di un braccio, prima di inciampare in un lungo forchettone e di cadere riversa sui propri cuscini di grasso posteriori.

Lasciando lo strofinaccio posato sulla faccia della donna, con il manico disteso esattamente lungo l'asse del corpo di lei, il Mouser roteò su se stesso, e in quella notò un occhio giallo e acquoso nel varco della tenda più vicina e i fili che si spegnevano rosseggiando, a metà strada fra il camino e Reetha, che stava ancora eretta, irrigidita, con gli occhi chiusi e i muscoli tesi per prepararsi alla sferzata rovente.

L'afferrò per l'ascella, e lei urlò di sbalordimento e di tensione accumulata; ma il Mouser non vi fece caso e la trascinò verso la porta da cui era entrato, poi si arrestò di colpo quando sentì, appena fuori, lo scalpiccio di numerosi stivali. Sempre trascinandosi dietro la ragazza, si precipitò verso le altre due porte, tra le cui tende di cuoio non si scorgevano occhi curiosi. Ancora lo scalpiccio di stivali. Allora tornò correndo al centro della stanza,

sempre stringendo saldamente Reetha.

Samanda, che giaceva ancora rovesciata sul dorso, aveva spinto via lo strofinaccio e si stava asciugando freneticamente gli occhi con le dita gonfie, strillando per la rabbia e per il bruciore causato dal sapone.

All'occhio giallo e acquoso se ne aggiunse un altro identico quando Glipkerio entrò, con la ghirlanda di asfodeli di traverso, la toga nera svolazzante, tra le due guardie che puntavano verso il Mouser le lucenti lame d'acciaio brunito delle loro picche, mentre dietro di loro stavano sopraggiungendo altre guardie. Altre ancora, con le picche puntate, occuparono le altre tre aperture, e comparvero persino nella galleria.

Agitando le lunghe dita bianche in direzione del Mouser, Glipkerio sibilò: «Oh, ipocrita Gray Mouser! Hisvin mi ha detto che lavorate contro di me, e ora vi colgo sul fatto!»

Il Mouser si accosciò di colpo, e, con entrambe le mani, facendo quasi scricchiolare i muscoli, tirò un grosso anello di ferro incassato nel pavimento. Una spessa botola quadrata di legno pesante, ricoperta di piastrelle, si alzò girando sui cardini. «Giù!» ordinò il Mouser a Reetha che obbedì con lodevole prontezza e sangue freddo. Il Mouser la seguì, aggobbito, e lasciò ricadere la botola che piombò giù proprio in tempo per incastrare le lame delle picche avventate verso di lui e, presumibilmente, per strapparle dalle mani di coloro che le impugnavano. Quelle punte affusolate d'acciaio brunito avrebbero agito come cunei e avrebbero tenuto bloccata la botola, si disse il Mouser.

Adesso si trovava nell'oscurità più totale, ma un'occhiata precedente gli aveva mostrato la forma e la lunghezza della scala di pietra e uno spiazzo vuoto, pavimentato di lastre di pietra, che finiva di fronte a un muro chiazzato di salnitro. Strinse di nuovo il braccio di Reetha e la guidò giù per i gradini, attraverso il pavimento ruvido, fino a un paio di braccia di distanza dal muro invisibile. Poi lasciò la ragazza e si frugò in tasca per cercare selce, acciarino, scatola dell'esca e una corta candela dal grosso stoppino.

Dall'alto giunse uno schianto soffocato. Senza dubbio era l'asta di una picca che si spezzava, mentre qualcuno cercava di estrarre, scuotendola, la lama incastrata. Poi una voce soffocata gridò: «Sollevate!» Il Mouser sogghignò nel buio, pensando che in quel modo i cunei d'acciaio brunito si sarebbero fissati nel legno ancora più profondamente.

Brillarono alcune minuscole scintille, un lucore spettrale si levò da un angolo della scatoletta dell'esca, una piccola fiamma rotonda, simile a una lucciola dorata con il centro di zaffiro, apparve in cima allo stoppino della

candela, e cominciò a ingrandire. Il Mouser chiuse la scatola dell'esca e alzò la candela sopra la testa. La fiamma divampò all'improvviso, vivida. Un attimo dopo, Reetha gli cinse il collo con le braccia, ansimandogli contro l'orecchio in preda al terrore.

Erano circondati su tre lati, e bloccati contro l'antico muro di pietra screziato di pallide chiazze cristalline, da una dozzina di file silenziose di ratti, schierati a semicerchio a una distanza pari alla lunghezza di una lancia: erano centinaia, anzi migliaia di sorci nerissimi, e altri se ne aggiungevano, uscendo da decine di buchi alla base delle pareti della lunga cantina in cui, ammucchiati qua e là, c'erano botti, barili e sacchi di grano.

Il Mouser sogghignò, si cacciò in tasca la scatola dell'esca, l'acciarino e la selce e vi cercò qualcosa d'altro.

Nel frattempo notò una tana alta e stretta, proprio vicino a loro, aperta da poco con i denti o forse con scalpello e piccone, a giudicare dai frammenti di intonaco e dalle piccole schegge di pietra sparsi proprio davanti. Non ne vide uscire neppure un ratto, ma continuò a tenerla d'occhio, guardingo.

Il Mouser trovò la tozza boccetta nera di Sheelba, ne strappò la fascia e tolse il tappo di cristallo.

I forzuti idioti, lassù in cucina, adesso stavano picchiando sulla botola... un altro tentativo inutile!

I ratti continuavano intanto a uscire dai buchi, ed erano così numerosi che minacciavano di diventare un gibboso tappeto nero, tanto ampio da coprire tutto il pavimento della cantina, tranne il piccolo spazio dove Reetha si teneva aggrappata al Mouser.

Il sogghigno dell'uomo si allargò. Si accostò la boccetta alle labbra, provò un piccolo sorso per assaggiarlo, lo agitò pensosamente con la lingua, poi rovesciò il recipiente e lasciò che il contenuto, leggermente amaro, gli colasse gorgogliando in bocca e poi giù per la gola.

Senza lasciarlo, Reetha disse, in tono di leggero rimprovero: «Un po' di vino farebbe bene anche a me.»

Il Mouser la guardò inarcando allegramente le sopracciglia e spiegò: «Non è vino. È magia!» Se la ragazza non avesse avuto le sopracciglia rasate, le avrebbe inarcate anche lei, per lo stupore. L'uomo le strizzò l'occhio, gettò via la boccetta, e attese fiducioso l'avvento dei suoi poteri antiratto, quali che fossero.

Dall'alto giungeva il gemito stridente del metallo e il lento scricchiolio del legno duro che si spezzava. Adesso stavano adoperando il sistema giusto: usavano i piedi di porco. Probabilmente la botola si sarebbe aperta

giusto in tempo perché Glipkerio potesse contemplare il Mouser impegnato a sconfiggere l'orda dei sorci. Il tempismo era perfetto.

Il nero mare di ratti, fino a quel momento silenzioso, cominciò a ondeggiare e ad agitarsi, tra squittii di collera e digrignar di minuscoli denti. Sempre meglio! Quell'esibizione di bellicosità avrebbe aggiunto sapore alla loro disfatta.

Il Mouser notò, oziosamente, che si trovava al centro di una grossa macchia di fanghiglia rossastra, orlata di grigio: in precedenza non l'aveva osservata, forse perché troppo preso dalla fretta e dall'eccitazione. Non aveva mai visto niente di simile, in una cantina.

Gli parve che i globi oculari gli si gonfiassero e bruciassero un poco, e all'improvviso sentì in sé i poteri di un dio. Alzò lo sguardo verso Reetha per avvertirla di non spaventarsi, qualunque cosa accadesse... anche se lo avesse veduto irradiare dalle carni una luce dorata o saettare dagli occhi due fulgidi raggi scarlatti capaci di incartapecorire i ratti o di surriscaldarli fino a farli scoppiare.

Poi si chiese: «*Alzare lo sguardo* verso Reetha?»

La chiazza rossastra era diventata una grossa pozzanghera, che ondeggiava fangosa sulle suole dei suoi stivali.

Vi fu uno schianto. Dalla cucina, la luce si riversò sulla folla dei ratti.

Il Mouser li fissò, in preda all'orrore. Erano grossi come gatti! No, lupi neri! No, uomini neri e villosi a quattro zampe! Fece per stringersi a Reetha... e si accorse che stava invano cercando di cingere un liscio polpaccio candido, grosso come la colonna di un tempio. Alzò gli occhi verso la faccia sbalordita e impaurita di Reetha, due piani più sopra. Nelle sue orecchie riecheggiarono perversamente le parole noncuranti, diabolicamente ambigue di Sheelba: «Ti metterà nelle condizioni adatte per fronteggiare la situazione...» Proprio!

La pozzanghera di fango orlata di grigio era diventata ancora più ampia, e gli arrivava alle caviglie.

Si aggrappò per un attimo ancora alla gamba di Reetha, nella vaga e poco caritatevole speranza che, come erano rimpiccioliti le sue armi e i suoi indumenti, dato che lo toccavano, anche lei rimpicciolisse al suo contatto. Se non altro, avrebbe avuto compagnia. A suo onore, comunque, va ricordato che non gli venne in mente di strillare: «Prendimi in braccio!»

L'unica cosa che accadde fu che una voce tanto profonda da risuonare quasi inaudibile scese tonando verso di lui dalla bocca di Reetha, grande come uno scudo orlato di rosso: «Cosa fai? Ho tanta paura. Comincia la

tua magia!»

Il Mouser si scostò con un balzo dalla colonna di carne, piombò diguazzando nello schifoso fango rossastro e per poco non scivolò; poi sguainò fulmineo la sua spada, detta il Cesello. Era un pochino più grossa di un ago per rammendare le vele; e la candela, che stringeva ancora nella mano sinistra, era grande quanto bastava per illuminare una stanzetta di una casa delle bambole.

Tra lo scalpiccio confuso, multiplo e sonoro, gli squittii bellicosi e il ticchettare degli artigli che gli assalivano le orecchie, vide gli enormi ratti neri avventarsi verso di lui da tre lati, sollevando a sbuffi l'orlo grigio della pozzanghera come fosse polvere, e poi diguazzando nella fanghiglia rossiccia e sollevandola in lunghe increspature.

Reetha, in preda al terrore, vide il suo salvatore, inspiegabilmente rimpicciolito, girare su se stesso, scavalcare con un balzo un pezzetto di pietra e, brandendo la minuscola spada, riparando con il manto la candelina e tenendo la testa china, correre nella tana che stava dietro di lei e scomparire. I ratti, lanciati a corsa, le sfiorarono le caviglie, cercando di azzannarsi a vicenda per arrivare primi alla tana in cui s'era infilato il Mouser. Gli altri sorci stavano scomparendo in fretta negli altri buchi: uno, comunque, indugiò il tempo necessario per morderle un piede.

Le saltarono i nervi. Sollevando spruzzi di fanghiglia rossiccia e di polvere grigia, strillò e corse, fra i ratti che la schivavano per non finirle sotto i piedi, e sfrecciò su per i gradini, si aprì un varco a unghiate tra le guardie sbalordite: piombò in cucina e, ansante e singhiozzante, si lasciò cadere sul pavimento. Samanda si affrettò ad agganciarle una catena al collare.

Fafhrd, le braccia levate in cerchio e protese sopra la testa per evitare gli urti contro le sporgenze di roccia e il contatto inatteso di ragnatele, dita spettrali e ali membranose, vide finalmente, davanti a sé, un barlume verde, irregolarmente circolare. Poco dopo, uscì dalla galleria nera in un'ampia caverna a molti ingressi, illuminata al centro da un fuoco verde acceso sul fondo roccioso. Lo alimentavano con sottili tronchi rosso-sangue due ragazzetti magri, dalle tuniche lacere e dagli occhi svegli, che sembravano i caratteristici monelli da strada di Lankhmar o di Ilthmar, o di qualche altra città decadente. Uno di essi aveva, sotto l'occhio sinistro, una cicatrice corrugata. Al di là del fuoco, su di una pietra bassa e larga sedeva una figura oscenamente obesa, avvolta in un manto con cappuccio, così che non si scorgeva neppure una parte piccolissima della faccia e delle mani. Stava

suddividendo un grosso mucchio di pezzi di pergamena e di cocci, sollevandoli con la stoffa scura delle lunghissime maniche penzolanti, e poi li scrutava da vicino, infilandoli quasi dentro il cappuccio.

«Benvenuto, mio Buon Figlio» disse a Fafhrd con una voce simile a un vibrante flauto dolce. «Quale lieta sorte ti conduce qui?»

«*Voi* lo sapete benissimo!» fece brusco Fafhrd, avanzando a grandi passi fino a quando, attraverso le guizzanti fiamme verdi, si trovò a scrutare l'ovale nero contornato dall'orlo del cappuccio. «Come posso salvare il Mouser? Che succede a Lankhmar? E perché, in nome di tutti gli dèi della morte e della distruzione, il fischietto di stagno è tanto importante?»

«Tu parli per enigmi, Buon Figlio» rispose accattivante la voce flautata, mentre il suo proprietario continuava a dividere i pezzi di pergamena. «Quale fischietto di stagno? In quale pericolo si trova il Mouser? Quel giovane avventato! E che cosa succede a Lankhmar?»

Fafhrd sciorinò un fiume di maledizioni, che si ripercossero impotenti tra le stalattiti. Poi si strappò dalla borsa il piccolo rettangolo nero con il messaggio di Sheelba e, reggendolo tra il pollice e l'indice che tremavano per la rabbia, gridò: «Guardate, Signor Nonsoniente! Ho abbandonato un'incantevole fanciulla per rispondere a questa chiamata, e adesso...»

Ma la figura incappucciata aveva emesso un fischio modulato, e a quel segnale il pipistrello nero, che Fafhrd aveva completamente dimenticato, si staccò dalla sua spalla, afferrò con i dentini affilati il messaggio nero strappandoglielo dalle dita, e sorvolò svolazzando le fiamme verdi per posarsi sulla grossa mano, o tentacolo, o quel che era, ricoperta dalla manica. Questa si sollevò, portando il pipistrello fino all'orlo del cappuccio, e la bestiola entrò in quel buio color carbone, scomparendovi.

Seguì un dialogo incomprensibile di squittii smorzati dal cappuccio, mentre Fafhrd si piantava i pugni sui fianchi, fremendo di rabbia. I due ragazzetti magri gli lanciarono sogghigni maliziosi, parlottando sfacciatamente tra loro, senza distogliere da lui gli occhi vispi. Alla fine la voce flautata disse: «Ora tutto è limpido come il cristallo, per me. O Figlio Paziente, io e Sheelba dal Volto senza Occhi abbiamo avuto qualche dissapore, un piccolo litigio stregonesco, e adesso egli cerca di rappattumarsi in questo modo. Bene, bene, bene, è stato Sheelba a compiere il primo passo. Oh-oh-oh!»

«Molto divertente» ringhiò Fafhrd. «La caratteristica essenziale del nostro colloquio è la fretta. La Terra Sommersa si è sollevata, spartendo le acque, mentre io entravo nella vostra grotta. La mia cavalcatura, veloce ma

esausta, bruca qui fuori la vostra erba scarsa. Devo ripartire entro mezz'ora, se voglio attraversare la Terra Sommersa prima che risprofondi. *Cosa devo fare per quanto riguarda il Mouser, Lankhmar e il fischietto di stagno?*»

«Ma, Buon Figlio, non so niente di tutto questo» rispose l'altro, in tono ingenuo. «Sono soltanto i motivi di Sheelba che mi appaiono limpidi come il cristallo. Oh, oh, pensare che lui... Calma, calma, Fafhrd! Non far tremare di nuovo le stalattiti. Ho formulato un sortilegio perché non cadano, ma non vi sono incantesimi nell'universo che un individuo grande e grosso non riesca, talvolta, a infrangere. Ti darò il mio consiglio, non temere. Ma prima devo ricorrere alla chiaroveggenza. Spargete la polvere d'oro, fanciulli... con cura, non sprecatela! Vale dieci volte il suo peso in diamanti non ridotti in polvere.»

I due monelli pescarono in un sacco alle loro spalle e gettarono alla base delle fiamme verdi un lucente brillio d'oro. Subito le fiamme si oscurarono, pur continuando a balzare alte e senza irradiare fuliggine. Mentre le fissava, nella grotta che adesso era buia quasi come la notte, Fafhrd ebbe la sensazione di scorgervi le ombre mutevoli di torri contorte, alberi orribili, uomini alti e gobbi, belve acquattate, bellissime donne di cera che si scioglievano: ma non vi era nulla che fosse chiaro o che alludesse sia pure lontanamente a una vicenda.

Poi dal cappuccio dell'obeso stregone uscirono sporgendosi verso il fuoco due ovali verdastri, ognuno dei quali era segnato da una nera feritoia verticale, come le gemme chiamate "occhio di gatto". Quando furono usciti dal cappuccio per circa mezzo braccio, si fermarono e rimasero immobili. Subito dopo vennero raggiunti da altri due, che si spinsero più oltre, divergendo. Poi ne arrivò uno, che si inarcò sopra il fuoco, tanto che a Fafhrd sembrò in pericolo di finire arrostito. Infine, ne vennero due che aleggiarono in direzioni opposte, intorno al fuoco, spingendosi incredibilmente lontani, e poi si incurvarono per osservare le fiamme da posizioni molto vicine a Fafhrd.

La voce flautata disse, in tono saggio: «È sempre meglio studiare un problema da tutte le parti.»

Fafhrd si strinse nelle spalle e represse un brivido. Era sempre sconcertante vedere Ningauble che protendeva i suoi Sette Occhi sui peduncoli apparentemente capaci di estendersi all'infinito. Soprattutto se si pensava che di solito li teneva nascosti con il pudore di una vergine.

Passò tanto tempo che Fafhrd cominciò a far schioccare le dita per l'im-

pazienza, dapprima piano, poi con suoni sempre più scrocchianti. Aveva rinunciato a guardare le fiamme: non mostravano altro che quelle ombre sfuggenti e vorticanti.

Finalmente gli occhi verdi rientrarono fluttuando nel cappuccio, come una mistica flotta che ritornasse in porto. Le fiamme ridivennero verdi e luminose, e Ningauble disse: «Buon Figlio, ora comprendo il tuo problema e la sua soluzione. In parte. Ho visto molto, ma non posso spiegare tutto. Il Gray Mouser. Si trova esattamente a venticinque piedi sotto la cantina più profonda del palazzo di Glipkerio Kistomerces. Ma non è sepolto, e neppure morto... Sebbene ventiquattro parti di lui su venticinque siano in effetti morte, nella cantina cui ho accennato. Ma *lui* è vivo.»

«Ma come?» gridò Fafhrd, allargando le mani.

«Non ne ho la più lontana idea. È circondato da nemici, ma accanto a lui ci sono due amici... in un certo senso. Ora, per quanto riguarda Lankhmar, è più chiaro. È stata invasa; dovunque, nelle sue mura, sono state aperte delle brecce, e per le strade si svolgono combattimenti disperati. È un esercito spietato, che supera per numero gli abitanti di Lankhmar nella misura di... oh, cielo! ... di *cinquanta* a uno; ed è fornito di tutte le armi moderne. Eppure tu puoi salvare la città, puoi rovesciare le sorti della battaglia... questo è apparso chiarissimo: devi affrettarti al tempio degli Dei *di* Lankhmar, salire sul campanile e suonare le campane che hanno taciuto per innumerevoli secoli: presumibilmente per destare gli dèi. Ma questa è solo una mia ipotesi.»

«Non mi piace l'idea di avere qualcosa a che fare con quella schiera polverosa» protestò Fafhrd. «A quanto ho sentito dire di loro, sembrano più mummie ambulanti che veri dèi... e sono ancora più aridi e spietati, pieni di velenosi capricci senili.»

Ningauble scrollò le tonde spalle ammantate. «Ti credevo un valoroso, votato alle imprese più audaci.»

Fafhrd imprecò in modo sardonico, poi chiese: «Ma anche se io vado a suonare quelle campane arrugginite, come potrà resistere Lankhmar, se sono state aperte brecce nelle sue mura e se gli invasori sono cinquanta volte più numerosi dei suoi abitanti?»

«È quel che vorrei sapere anch'io» rispose Ningauble.

«E come farò a raggiungere il tempio, se si combatte per le strade?»

Ningauble scrollò di nuovo le spalle. «Tu sei un eroe. Dovresti saperlo.»

«E il fischietto di stagno?» gracchiò Fafhrd.

«Ecco, non sono riuscito a sapere nulla del fischietto di stagno. Me ne

rincresce moltissimo. Lo hai con te? Potrei dargli un'occhiata?»

Brontolando, Fafhrd lo tirò fuori dalla borsa piatta, e girò intorno al fuoco.

«Lo hai mai suonato?» chiese Ningauble.

«No» fece Fafhrd, sorpreso, accostandoselo alle labbra.

«Non farlo!» strillò Ningauble. «Per nessuna ragione! Non suonare mai un fischietto che non conosci. Potrebbe chiamare esseri assai peggiori dei mastini selvaggi o dei poliziotti. Dallo a me.»

Lo tolse a Fafhrd con una doppia piega della manica animata, e lo accostò al cappuccio, girandolo in senso orario e antiorario, e alla fine snodò quattro dei suoi occhi come fossero serpenti e lo sottopose al loro esame collettivo da una distanza non superiore alla larghezza dell'unghia del pollice.

Poi ritirò gli occhi, sospirò e disse: «Ecco... non ne sono sicuro. Ma nell'iscrizione ci sono tredici caratteri. Non so decifrarli, ma sono effettivamente tredici. Accostando questo fatto all'agile felino accovacciato che è inciso dall'altra parte... Bene, penso che se suoni questo fischietto chiamerai i Gatti Guerrieri. Bada bene che la mia è soltanto una deduzione, una delle tante possibili, e tutte incerte.»

«Chi sono i Gatti Guerrieri?» chiese Fafhrd.

Le spalle grasse e il collo di Ningauble fremettero, sotto il manto. «Non l'ho mai saputo con assoluta certezza. Tuttavia, mettendo insieme certe dicerie e certe leggende, oh, sì, e certi disegni rupestri scoperti a nord delle Solitudini Fredde e a sud di Quarmall, sono pervenuto alla conclusione ipotetica che costituiscano l'aristocrazia guerriera di tutte le tribù feline, un Circolo Interno sanguinario di tredici membri... insomma una dozzina più uno di combattenti scatenati. Ritengo, solo in linea d'ipotesi, ricordalo, che appena chiamati, magari per mezzo di questo fischietto, comparirebbero e aggredirebbero immediatamente l'essere o gli esseri, animali o umani, che sembrassero minacciare le tribù feline. Perciò io ti consiglio di non suonarlo, se non in presenza di nemici dei felini più meritevoli di venire aggrediti di quanto non lo sia tu stesso, perché immagino che ai tuoi tempi tu abbia ucciso qualche tigre e qualche leopardo. Ecco, riprendilo.»

Fafhrd afferrò il fischietto e lo rimise nella borsa, domandando: «Ma, per il teschio coperto di ghiaccio di Dio, quando *dovrò* suonarlo? Come è possibile che il Mouser sia vivo, due parti su cinquanta, se è sepolto alla profondità di otto braccia? Quale flotta potrebbe trasportare...»

«Basta con le domande!» l'interruppe Ningauble con voce stridula. «La

tua mezz'ora è scaduta. Se vuoi attraversare la Terra Sommersa e giungere in tempo per salvare la città, devi partire subito al galoppo per Lankhmar. Ora basta con le parole.»

Fafhrd imprecò ancora per parecchi istanti, ma Ningauble mantenne un silenzio ostinato; perciò il barbaro gli lanciò un'ultima, tonante bestemmia facendo precipitare una piccola stalattite che per poco non lo centrò facendogli schizzare il cervello dalla testa, e se ne andò fingendo di non vedere gli esasperanti sogghigni dei due monelli.

Uscito dalle grotte, rimontò in sella alla giumenta mingol e si lanciò al galoppo, seguito da una nube di polvere, giù per il pendio ingiallito dal sole e pieno di aridi fruscii verso occidente, verso l'istmo di roccia brunoscura, incrostata di sale e qua e là costellata da pozze d'acqua marina, che era la Terra Sommersa. A sud scintillavano le placide acque azzurre del Mare d'Oriente, a nord le grigie acque inquiete del Mare Interno e le tozze, lucenti torri di Ilthmar. Sempre verso nord, notò quattro piccole nubi di polvere, simili a quella sollevata dalla sua cavalla, che scendevano la strada di Ilthmar da lui stesso percorsa in precedenza. Quasi certamente, come aveva immaginato, i quattro briganti neri si erano decisi a inseguirlo, bramosi di vendicare i tre compagni uccisi o almeno gravemente feriti. Socchiuse gli occhi e lanciò la giumenta grigia a un'andatura più vivace.

CAPITOLO UNDICESIMO

Il Mouser stava correndo, contro un forte soffio d'aria umida e fresca, attraverso un'ampia galleria dal soffitto basso, puntellato come una miniera per mezzo di mattoni, di pezzi di aste e di manici di scopa, e illuminata da gabbie piene di coleotteri luminosi e di lucciole e, qua e là, da qualche torcia crepitante, sorretta da un ratto paggio in giubbetto e calzoni scozzesi per rischiarare la via a personaggi mascherati d'alto rango. Alcuni ratti ingioiellati o mostruosamente obesi, pure mascherati, viaggiavano entro lettighe trasportate da due o quattro ratti tozzi, muscolosi e seminudi. Un vecchio sorcio zoppicante che portava due sacchi gonfi e frementi, toglieva dalle gabbie i coleotteri luminosi esauriti e li sostituiva con altri, freschi e brillanti. Il Mouser camminava frettoloso, in punta di piedi e con le ginocchia sempre piegate, il corpo aggobbito in avanti e il mento proteso. Quell'andatura gli faceva dolere orribilmente le gambe, ma almeno sperava che gli desse l'aria di un topo ritto sulle zampe posteriori. Si era coperto la testa con una maschera cilindrica ritagliata dalla parte inferiore del suo

mantello: vi aveva praticato solo i fori per gli occhi e, irrigidendola con un filo metallico tolto al fodero del Cesello, l'aveva fatta sporgere d'una spanna sotto il mento, in modo che sembrasse coprire il lungo muso di un ratto.

Lo preoccupava il pensiero di ciò che poteva accadere se qualcuno dotato di sufficiente spirito d'osservazione si fosse avvicinato quanto bastava per notare che maschera e mantello erano confezionati di minuscole pelli di topo cucite insieme. Si augurò che i ratti fossero assillati da sorcetti proporzionalmente minuscoli, anche se fino a quel momento non aveva notato neppure una tana piccolissima; naturalmente, secondo un proverbio anche le pulci erano afflitte da pulci più piccole, e così via; comunque, avrebbe sempre potuto dichiararsi forestiero, proveniente da una lontana città rattesca, se fosse stato necessario. Per tenere a distanza i curiosi e gli osservatori, agitava le mani guantate sulle impugnature del Cesello e dello Zampino, e squittiva rabbioso o borbottava strane imprecazioni, come "Possano friggere tutti gli acchiapparatti!" oppure "Per il sego delle candele e per la cotenna del prosciutto!" in lankhmarese, perché adesso aveva le orecchie piccole e abbastanza pronte per riconoscere che quella era la lingua parlata sottoterra; anzi gli aristocratici la parlavano sorprendentemente bene. Del resto, era naturale che i ratti, parassiti delle fattorie, delle navi e delle città degli uomini, copiassero il loro linguaggio, oltre ad altri elementi delle loro tradizioni e della loro cultura. Aveva già notato altri ratti solitari armati, presumibilmente bravacci, che si comportavano nel modo irritato e minaccioso ostentato da lui.

Era riuscito a sfuggire ai ratti della cantina grazie al proprio sangue freddo e all'impazienza avventata degli inseguitori che avevano finito per azzuffarsi tra loro per arrivare primi, così che la galleria era rimasta ostruita alle sue spalle per diversi istanti. La candela gli era stata utilissima quando era sceso per i passaggi dapprima ripidissimi, tagliati e scavati in modo grossolano, dove era avanzato scivolando e spiccando balzi, frenando contro una sporgenza rocciosa o piantando i tacchi nel terriccio solo quando la sua velocità diventava tale da fargli rischiare una caduta disastrosa. Anche la prima galleria dai rozzi pilastri era immersa in un'oscurità quasi totale. Quando c'era arrivato, si era affrettato ad avvolgersi la faccia nel mantello fino agli occhi, perché la candela gli aveva mostrato numerosi ratti: quasi tutti correvano nudi a quattro zampe, ma alcuni camminavano eretti e indossavano rozzi indumenti scuri, magari solo un paio di calzoni o un giubbotto o un cappello floscio o un camice, oppure una cintura dalla quale pendeva un rampone a lama larga. Alcuni reggevano sulla spalla un

piccone, un badile o un piede di porco. Poi aveva visto un ratto completamente vestito di nero, armato di spada e pugnale, il muso coperto da una visiera completa orlata d'argento... o almeno, luì aveva pensato che fosse un ratto.

Aveva infilato il primo passaggio che portava in basso, scendendo gradini regolari incisi nella pietra o tagliati nella ghiaia, e si era soffermato a una svolta della scala, accanto a un'alcova molto curiosa e molto fetida. Conteneva le prime lampade a coleotteri luminosi che gli fosse capitato di vedere, e una mezza dozzina di piccoli compartimenti, ognuno dei quali era chiuso da uno sportello che lasciava un po' di spazio in alto e in basso. Dopo un attimo di esitazione, era sfrecciato dentro uno di essi, in cui non si scorgevano né stivali né zampe nere; e dopo avere chiuso con il gancio lo sportello dietro di sé, aveva cominciato a fabbricare in fretta e furia la sua maschera di pelli di topo. La sua ipotesi istintiva circa la funzione di quegli scompartimenti venne confermata dalla presenza di un grosso cesto a due manici semipieno di sterco di sorci e di un secchio di orina fetida. Dopo aver confezionato e calzato la visiera a mento lungo, aveva spento la candela, l'aveva intascata e poi s'era soffermato per andar di corpo. Per la prima volta aveva riflettuto, con grande stupore, sul fatto che tutti i suoi abiti e gli ammennicoli vari erano rimpiccioliti proporzionalmente al suo corpo. Ah, si disse, questo poteva spiegare l'ampio orlo grigio della pozzanghera rossiccia apparsa intorno ai suoi stivali lassù, in cantina. Quando era stato rimpicciolito magicamente, le particelle o gli atomi in eccesso del suo corpo, del sangue e delle ossa erano ricaduti formando la pozzanghera rossiccia, mentre quelli dei suoi abiti grigi e delle armi di ferro temperato avevano formato l'orlo grigio, ovviamente di polvere anziché di fanghiglia, perché il metallo e il tessuto contengono poco o niente liquido in confronto alla carne. Gli era venuto in mente che in quella povera, maltrattata pozzanghera rossiccia doveva esserci venti volte più peso del Mouser di quanto non ce ne fosse nella sua attuale forma non più grande di quella di un ratto, e per un attimo provò un senso di sentimentale malinconia.

Dopo aver finito, si era accinto a proseguire la discesa, quando aveva sentito il trepestio di zampe e di stivali che si avvicinavano, subito seguito da un rapido bussare sulla porta della sua latrina.

Senza esitare, aveva tolto il gancio dell'uscio, aprendolo di scatto. Si era trovato davanti il ratto vestito di nero e mascherato di nero e argento che aveva visto al piano superiore; e dietro costui stavano tre sorci a muso scoperto, che tenevano sguainati ramponi affilatissimi, non certo fabbricati

dalle grossolane dita umane.

Dopo la prima occhiata, il Mouser aveva abbassato lo sguardo, per timore che il colore, la forma e soprattutto la collocazione dei suoi occhi lo tradissero.

Quello dalla visiera aveva detto in fretta, in un chiarissimo, ottimo lankhmarese: «Avete visto o sentito scendere qualcuno dalle scale? In particolare, un umano armato, ridotto magicamente a decenti proporzioni normali?»

Anche stavolta il Mouser non aveva esitato; aveva squittito indignato e, scostando con una rude spallata il suo interlocutore e gli altri, aveva sibilato: «Idioti! Mangiatori d'oppio! Rosicchiatori di canapa! Toglietevi di mezzo!»

Quando era arrivato sulla scala, si era voltato indietro per un attimo, lanciando un sonoro brontolio di disprezzo: «No, naturalmente no!» Poi aveva sceso i gradini con dignità, sia pure a due alla volta.

Al piano inferiore non c'erano ratti in vista: vi regnava l'odore del grano. Il Mouser aveva notato bidoni di avena, miglio, kombo, frumento, e riso selvatico del fiume Tilth. Era un buon posto per nascondersi... forse. Ma che ci avrebbe guadagnato nascondendosi?

Il piano successivo, il terzo contando dall'alto, era pieno di clangori militareschi e puzzava terribilmente di topo. Aveva notato i picchieri, con elmi e corazze di bronzo, che si esercitavano, e un'altra squadra che veniva istruita nell'uso della balestra; altri ratti si affollavano attorno a una tavola e indicavano i percorsi tracciati su una grande carta. Il Mouser vi aveva indugiato più a lungo.

A metà di ogni scala c'era una latrina identica a quella dove era entrato: ed egli aveva accantonato quell'informazione nella memoria.

Dal quarto piano gli era giunta una corrente d'aria umida e pura: lì le luci erano più vive, e quasi tutti i ratti che vi si aggiravano erano riccamente vestiti e mascherati. Il Mouser vi era entrato subito, camminando controvento, perché quell'aria poteva giungere dal mondo esterno e indicargli una via di scampo. E aveva continuato, con squittii collerici e imprecazioni, a recitare il ruolo assunto d'impulso del ratto bravaccio bizzoso e suscettibile.

In effetti, si sforzava a tal punto di essere convincente in quella parte che, indipendentemente dalla sua volontà, i suoi occhi finirono per seguire con libidinoso interesse una vezzosa rattessa coperta di seta rosa e di perle (anche la maschera era così) la quale portava a guinzaglio quello che a

prima vista gli parve un ratto neonato e che poi lui riconobbe per un topolino delle messi, minuto, curatissimo e dagli occhi impauriti; poi una rattessa alta e imperiosa, abbigliata di seta verdescura costellata di minuscoli rubini. Questa stringeva in una zampa una frusta e nell'altra i guinzagli corti di due toporagni dagli occhi fiammeggianti e dal respiro affrettato, che apparivano grossi come mastini e dovevano certamente essere anche più feroci.

Mentre guardava ancora con desiderio quell'orgogliosa creatura che gli passava accanto, la maschera verde cosparsa di rubini tenuta alta, andò a sbattere contro un ratto corpulento dalla veste e dalla maschera d'ermellino, che camminava a passo lento e portava attorno al collo una lunga catena d'oro, alla vita una cintura a borchie dorate dalla quale pendeva una pesante borsa, dolcemente tintinnante all'urto violento del Mouser.

Lanciando un: "Perdonatemi, mercante!" all'individuo che squittiva in tono di protesta, il Mouser procedette senza voltarsi. Sogghignò orgoglioso sotto la maschera. Era facile imbrogliare i ratti! E forse la riduzione delle proporzioni aveva aguzzato ancor più il suo cervello astutissimo. Per un istante provò la tentazione di tornare indietro, di attirare il grassone in un'imboscata per derubarlo, ma subito ricordò che nel mondo degli uomini le tintinnanti monete d'oro sarebbero state più piccole dei lustrini.

Quel pensiero orientò la sua mente verso un problema che lo terrorizzava oscuramente fin dal primo momento in cui era piombato nel mondo dei ratti. Sheelba gli aveva detto che gli effetti della pozione sarebbero durati nove ore. Poi, presumibilmente, il Mouser avrebbe riacquistato la sua grandezza normale con la stessa rapidità con cui l'aveva perduta. Se fosse accaduto in una tana, o anche in quella galleria, alta mezzo braccio, sarebbe stato un disastro... solo a pensarci gli venivano i brividi.

Il Mouser non aveva alcuna intenzione di rimanere per nove ore nel mondo dei ratti. D'altra parte, non voleva neppure andarsene subito. Non gli garbava molto l'idea di aggirarsi per Lankhmar come un agile, grigio pupazzetto animato per metà della notte: sarebbe stata una vergogna anche se, o forse soprattutto se avesse dovuto riferire le sue informazioni importantissime sul mondo sotterraneo a Glipkerio e ad Olegnya, Terrore dei Mingol... magari sotto gli occhi di Hisvet. Inoltre, la sua mente era già infiammata dal proposito di assassinare il re dei ratti, se esisteva, o di sventare i loro progetti di conquista in qualche modo ancor più spettacolare, battendoli sul loro stesso terreno. Provava una crescente fiducia in se stesso, e non si rendeva ancora conto che ciò era dovuto al fatto che era alto come i

ratti più alti, e in proporzione aveva la statura di Fafhrd: non era più l'omettino che era stato per tutta la vita.

Vi era sempre, tuttavia, la possibilità che per un imprevedibile colpo di sfortuna venisse smascherato, catturato e imprigionato in una minuscola cella. Era un pensiero agghiacciante.

Ma anche più sconvolgente era il problema fondamentale del tempo. Per i ratti passava più in fretta o più lentamente? Aveva l'impressione che la vita e tutti i suoi processi avessero un ritmo molto più veloce, là sotto. Ma era vero? Adesso udiva chiaramente il lankhmarese dei ratti, che in precedenza gli era sembrato un'accozzaglia di squittii, perché le sue orecchie erano più svelte, o solo perché erano più piccole, oppure perché la voce dei sorci era di norma troppo acuta per l'udito umano, o addirittura perché quelli parlavano il lankhmarese solo nelle loro tane? Si tastò il polso, di nascosto. Sembrava normale. Ma non era possibile che fosse incredibilmente accelerato e che anche i suoi sensi e la sua mente avessero subìto la stessa modificazione, in modo che non gli fosse possibile notare alcuna differenza? Sheelba aveva accennato che un giorno equivaleva alla decima parte di un milione di pulsazioni. Ma erano pulsazioni umane o rattesche? Le ore dei sorci erano così brevi che nove di esse potevano trascorrere in cento minuti umani o giù di lì? Provò quasi la tentazione di salire correndo la prima scala che vide. No, doveva aspettare... se il tempo andava calcolato sulle pulsazioni e se il suo polso sembrava normale, allora non avrebbe dovuto fare un normale sonno da Gray Mouser, per poter lavorare là sotto? Si sentiva molto confuso. «Per le salsicce di budella di gatto e per gli occhi dei cani arrosto!» imprecò, di slancio.

Comunque, molte cose erano chiare. Prima di poter oziare o sonnecchiare, per non parlare poi di dormire, doveva scoprire un modo di misurare là sotto il trascorrere del tempo nel mondo sovrastante. Inoltre, per accertare la durata della notte e del giorno dei sorci, doveva imparare in fretta le abitudini dei roditori per quanto riguardava il sonno. Inspiegabilmente, il suo pensiero tornò all'alta femmina che portava al guinzaglio la coppia di inquieti toporagni. Ma era ridicolo, si disse. C'ora dormire e dormire, e l'uno aveva ben poco a che vedere con l'altro.

Uscì dalla profonda riflessione e divenne pienamente conscio di ciò che da qualche tempo gli andavano dicendo i suoi sensi: i passanti erano diventati meno numerosi, la brezza più umida, fresca e pura, e odorosa di mare: le colonne, più avanti, erano di roccia naturale, e dalle arcate aperte tra queste giungeva una luce giallognola, non abbagliante ma scintillante, ben

diversa da quella dei coleotteri luminosi, delle vespe lucciola e delle piccole torce.

Passò davanti a un androne marmoreo e notò una scala di marmo bianco. Poi avanzò tra due colonne di roccia e si fermò sul limitare di un luogo incredibile.

Era una grotta naturale, approssimativamente circolare, alta parecchie volte la statura di un ratto, molto lunga e ampia, piena d'acqua marina lievemente increspata che trasmetteva un mite flusso di luce giallastra, proveniente da una grande apertura rotonda e sommersa all'estremità opposta della caverna dal soffitto lucente. Intorno a quel lago marino, a un'altezza di circa due picche di ratto dal livello dell'acqua, correva una stretta strada rocciosa, in parte naturale, in parte spianata con picconi e scalpelli. Adesso, lui si trovava lì. In fondo, lontano, tra le ombre al di sopra della grande apertura subacquea, distinse vagamente le figure e le armi scintillanti d'una mezza dozzina di topi immobili, evidentemente in servizio di guardia.

Mentre il Mouser stava osservando la scena, la luce gialla divenne ancora più gialla: comprese che doveva essere pomeriggio avanzato, senza dubbio il pomeriggio del giorno in cui era penetrato nel mondo dei ratti. Poiché il tramonto era alle sei, e lui era entrato nel mondo dei ratti dopo le tre, non erano ancora passate tre delle nove ore a sua disposizione. Ora aveva collegato il trascorrere del tempo nel mondo dei ratti a quello del mondo degli umani: ne provò un sollievo così grande da sbalordirlo.

Gli tornarono alla mente anche i ratti "morti" che gli pareva di aver visto allontanarsi a nuoto dalla gabbia lanciata dalla finestra del palazzo nel Mare Interno, dopo che Hisvin aveva dato una dimostrazione del suo incantesimo. Quasi sicuramente avevano nuotato sott'acqua ed erano entrati in quella caverna, o in un'altra molto simile.

Poi gli venne in mente che aveva scoperto il segreto della brezza umida. Sapeva che adesso stava salendo la marea, e che avrebbe raggiunto il massimo livello entro un'ora: il livello dell'acqua, alzandosi, spingeva l'aria bloccata nella grotta attraverso la galleria. Con la bassa marea, la grande apertura sarebbe stata in parte al di sopra del livello dell'acqua, e dall'esterno altra aria pura sarebbe entrata nella grotta. Era un sistema di ventilazione ingegnoso, anche se intermittente. Forse alcuni di quei ratti erano più intelligenti di quanto lui fosse stato disposto ad ammettere.

In quell'istante sentì un tocco leggero e inumano sulla spalla. Si voltò di scatto e vide scostarsi da lui, con il pugnale sguainato tenuto un po' a lato, il ratto vestito e mascherato di nero e che lo aveva disturbato nella latrina.

«Che significa tutto questo?» squittì indignato il Mouser. «Per la coda pelata di Dio, perché vengo inseguito da gatti e furetti? O cane nero!»

In un lankhmarese molto meno topesco di quello del Mouser, l'altro chiese senza alzare la voce: «Cosa ci fate, in questa zona vietata? Debbo invitarvi a togliervi la maschera, signore.»

«Togliermi la maschera? Prima vedrò il colore del vostro fegato, sorcetto!» esclamò frenetico il Mouser. Sapeva che a quel punto sarebbe stato inutile cambiare atteggiamento.

«Debbo chiamare i miei sottoposti perché vi smascherino con la forza?» chiese l'altro, con lo stesso tono sommesso e terribile. «Ma non sarà necessario. La vostra riluttanza a togliervi la maschera è la conferma finale della mia deduzione: voi siete l'umano rimpicciolito per magia, venuto a spiare Lankhmar di Sotto.»

«Di nuovo quell'allucinazione indotta dall'oppio?» strillò furioso il Mouser, posando la mano sull'impugnatura del Cesello. «Sparite, sorcio idrofobo intinto nell'inchiostro, prima che vi tagli a pezzetti!»

«Le minacce e le vanterie sono egualmente inutili, signore» rispose l'altro, con una risata divertita e soffocata. «Vi stupite che abbia riconosciuto con certezza la vostra identità? Immagino che vi crediate molto furbo. In effetti vi siete tradito più di una volta. In primo luogo, andando di corpo nella latrina in cui vi ho incontrato la prima volta. Il vostro sterco aveva forma, colore, consistenza e odore diverso da quello dei miei compatrioti. Avreste dovuto cercare una latrina ad acqua corrente. In secondo luogo, benché abbiate tentato di tenere gli occhi in ombra, i fori nella vostra maschera sono troppo vicini, come lo sono tutti gli occhi umani. In terzo luogo, i vostri stivali sono chiaramente fabbricati per piedi umani, non di roditori, anche se avete avuto il buon senso di camminare in punta di piedi per scimmiottare la forma delle nostre gambe e la nostra andatura.»

Il Mouser notò che gli stivali neri dell'altro avevano suole molto più sottili delle sue, ed erano di pelle morbida, sia sopra che sotto l'ampia curva della caviglia.

L'altro continuò: «Inoltre, fin dall'inizio ho capito che eravate un estraneo, altrimenti non avreste mai osato scostare con una spallata ed insultare più volte il più grande duellante e lo spadaccino più svelto di Lankhmar di Sotto.»

Con la zampa sinistra guantata di nero, l'altro si strappò la maschera bordata d'argento, mostrando le orecchie ovali ed erette, il lungo muso nero e peloso, gli enormi occhi neri, sporgenti e spaziati. Scoprendo i grossi

incisivi bianchi in un sogghigno di superiorità e portandosi la maschera sul petto in un inchino brusco e sardonico, concluse: «Svivomilo, per servirvi.»

In quel momento il Mouser si rese conto dell'enorme vanità (grande almeno quanto la sua) che aveva spinto il suo sfidante a lasciare i sottoposti nella galleria e a seguirlo da solo fin lì per arrestarlo. Sguainando contemporaneamente il Cesello e lo Zampino e senza togliersi la maschera, il Mouser avanzò svelto, avventando un tremendo affondo verso il collo dell'avversario. Gli sembrava di non essersi mai mosso, in tutta la sua vita, con una simile rapidità: senza dubbio, la piccolezza aveva i suoi vantaggi.

Un lampo, un cozzo, e il Cesello venne deviato dal pugnale che Svivomilo aveva sguainato con la velocità di un fulmine. Poi lo stocco di Svivomilo passò all'offensiva; il Mouser riuscì a malapena a evitarlo con rapide parate delle sue due armi e arretrò pericolosamente lungo il ciglio della strada, dalla parte dell'acqua. Pensò, involontariamente, che il suo avversario era abituato fin dalla nascita a essere piccino e aveva avuto tutto il tempo di imparare a sfruttare i vantaggi della velocità; a lui, invece, la maschera intralciava la vista, e se fosse scivolato appena un po' lo avrebbe reso praticamente cieco.

Tuttavia, gli attacchi incalzanti di Svivomilo non gli lasciavano il tempo di strapparsela dal viso. Preso da un'improvvisa disperazione, balzò in avanti: riuscì a legare con il Cesello lo stocco, in modo che le due armi fossero momentaneamente fuori causa, e un attimo dopo sferrò con lo Zampino un colpo al polso dell'altra mano di Svivomilo, e grazie alla fortuna ed alla mira esatta gli recise i tendini interni.

Poi, mentre Svivomilo esitava e quindi balzava indietro, il Mouser disimpegnò il Cesello, e sforzando al massimo i tendini lo avventò in nuovi affondi, infilandone tre volte la punta al di sotto delle doppie parate circolari dell'avversario. Finalmente la punta dell'arma trapassò il collo del ratto e si arrestò contro la vertebra con un suono raschiante.

Un fiotto di sangue scarlatto si riversò sui merletti neri che cingevano la gola di Svivomilo, lungo il petto, e con un unico breve gemito gorgogliante e soffocato, poiché l'affondo del Mouser aveva reciso la trachea e le arterie, l'esperto ma troppo avventato duellante piombò al suolo bocconi e vi rimase, scosso da convulsioni.

Il Mouser commise l'errore di cercare di rinfoderare la spada insanguinata, dimenticando che il fodero del Cesello non era più tenuto rigido dal filo metallico, il che rendeva difficile quel gesto. Maledisse il fodero, inerte

come la coda ormai esanime di Svivomilo.

Quattro ratti in elmo e corazza, con le picche levate, apparvero nei vani di due delle arcate aperte nella roccia. Brandendo la spada sgocciolante sangue e lo stiletto lucente, il Mouser si precipitò attraverso un'arcata indifesa e, lanciando urla e squittii per farsi cedere il passo, attraversò correndo la galleria, si diresse verso l'androne marmoreo che aveva notato in precedenza, e si lanciò giù per la scala di marmo bianco.

Il solito vano all'angolo delle scale aveva solo tre latrine, ognuna delle quali era chiusa da una porta d'avorio con cardini d'argento. In quella centrale stava entrando un ratto che portava stivali bianchi, manto e cappuccio bianchi, e nella destra guantata di bianco stringeva un bastone d'avorio sovrastato da un grosso zaffiro.

Senza soffermarsi per un solo istante, il Mouser concluse la discesa precipitosa piombando nella nicchia. Spinse davanti a sé il ratto ammantato di bianco e si affrettò a chiudere e ad agganciare dietro di loro la porta d'avorio.

La vittima si riprese, si girò, e in tono di dignità oltraggiata e brandendo il bastone, chiese attraverso la candida maschera costellata di diamanti: Chi oza dizturbare con quezti modi rudi il Conzigliere Grig, del Zircolo dei Tredizi? Zcreanzato!

Mentre una parte del cervello del Mouser prendeva atto che quello era il ratto bianco da lui visto a bordo del *Calamaro* sulla spalla di Hisvin, i suoi occhi lo informarono che in quella latrina non c'era una cassetta per gli escrementi, ma una toletta d'argento, dalla quale salivano il suono e l'odore dell'acqua marina. Doveva essere una delle latrine ad acqua cui aveva accennato Svivomilo.

Il Mouser lasciò cadere il Cesello, buttò all'indietro il cappuccio di Grig, gli sfilò la maschera dalla testa, fece cadere il consigliere che squittiva indignato e gli infilò la testa nella toletta d'argento. Poi, con lo Zampino, tagliò la pelosa gola bianca di Grig quasi da un orecchio rattesco all'altro, in modo che il sangue colasse nell'acqua corrente. Non appena le convulsioni di Grig cessarono, il Mouser gli sfilò di dosso il manto e il cappuccio candidi, stando attendo a non macchiarli di sangue.

In quel momento udì i passi di parecchi individui calzati di stivali che scendevano le scale. Muovendosi a velocità diabolica, il Mouser mise il Cesello, il bastone d'avorio, la maschera e il manto bianchi dietro la toletta, poi issò il cadavere e ve lo mise a sedere, voltandolo verso la porta chiusa e sorreggendo il tronco inerte. Poi pregò in silenzio, con grande sincerità,

Issek del Boccale, il primo dio che gli venne in mente, e che un tempo Fafhrd aveva servito.

Sopra l'orlo della porta scintillarono le punte brunite e uncinate delle picche. I due sportelli laterali vennero spalancati di forza. Poi, dopo una pausa, mentre il Mouser si augurava che qualcuno avesse sbirciato sotto l'uscio centrale e avesse visto gli stivali bianchi, sentì bussare con discrezione. Una voce rispettosa chiese: «Vi chiedo perdono, Vostra Nobiltà, ma avete visto per caso una persona con manto e maschera di pelliccia grigia finissima, e armata di stocco e pugnale?»

Il Mouser rispose con una voce che cercò di rendere tranquilla e dignitosamente benevola: «Non ho vizto niente, zignore. Zirca trenta rezpiri fa ho zentito qualcuno che zcendeva di corza le zcale.»

«Vi ringraziamo umilmente, Vostra Nobiltà» rispose il suo interlocutore. I passi proseguirono veloci, scesero verso il quinto piano.

Il Mouser, con un lungo, sommesso sospiro di sollievo, interruppe la sua preghiera. Poi si mise all'opera alla svelta, poiché sapeva che lo attendeva un compito impegnativo e in parte assai macabro. Pulì e rinfoderò il Ceselllo e lo Zampino. Poi studiò il manto, il cappuccio e la maschera della sua vittima, che non avevano quasi macchie di sangue, e li mise da parte. Notò che il manto si chiudeva sul davanti, per mezzo di bottoni d'avorio. Poi sfilò gli alti stivali di candida pelle e provò a calzarli. Sebbene fossero morbidissimi, non gli andavano bene: la suola copriva poco più dell'area delle dita. Comunque, questo lo avrebbe costretto a imitare di continuo l'andatura dei ratti. Provò anche i lunghi guanti bianchi di Grig che gli andavano anche peggio, se era possibile: tuttavia, ce la fece a calzarli. Poi infilò sotto la cintura grigia gli stivali e i guanti che si era tolto.

Spogliò Grig e ne gettò gli indumenti nell'acqua, uno dopo l'altro, tenendo soltanto un pugnale affilato come un rasoio e dall'impugnatura d'oro e d'avorio, alcuni piccoli rotoli di pergamena e una borsa piena di monete d'oro. Sul verso era effigiata una testa di ratto, circondata da una ghirlanda di grano, sul recto un labirinto (forse erano gallerie) e un numero seguito dalle iniziali D.F.L.S. "Dalla Fondazione di Lankhmar di Sotto"[9] congetturò il Mouser. Si appese la borsa alla cintura, agganciò il pugnale con l'uncino d'oro fissato al fodero d'avorio e cacciò nella propria borsa, senza guardarli, i rotoli di pergamena.

Poi, con un grugnito di disgusto, si rimboccò le maniche e adoperando il pugnale dal manico d'avorio, cominciò a ridurre il cadavere in pezzi abbastanza piccoli per farli passare dalla latrina, perché cadessero in acqua e

venissero trascinati via.

Quando ebbe finalmente terminato quel compito orribile, cercò con cura tutte le tracce di sangue, le cancellò con la biancheria di Grig, lucidò l'orlo d'argento della latrina e poi buttò anche quello straccio dietro al resto.

Senza concedersi pause, tornò a calzare gli stivali bianchi, indossò il manto candido, che era di lana finissima, e se lo abbottonò, infilando le braccia negli spacchi laterali. Quindi mise la maschera e scoprì che doveva usare il pugnale per allargare verso l'interno i fori per gli occhi, per poter vedere. Poi si allacciò il cappuccio, calandolo il più possibile per nascondere le manomissioni della maschera e la mancanza delle pelose orecchie di ratto. Infine calzò i lunghi guanti bianchi.

Fu una fortuna che avesse lavorato così in fretta, senza concedersi un momento di riposo, perché sentì di nuovo i passi che salivano le scale e scorse le punte delle picche uncinate: sotto la porta della sua latrina apparve un paio di stivali di finissima pelle nera ornati da fibbie di filigrana d'oro.

I colpi alla porta furono più decisi; e una voce gracchiante, educata ma perentoria, disse: «Vi chiedo perdono, Consigliere. Sono Hreest. Nella mia qualità di Vice Custode del Quinto Piano, devo pregarvi di aprire la porta. Siete chiuso là dentro da un pezzo, e devo accertarmi che la spia da noi cercata non vi tenga un coltello alla gola.»

Il Mouser tossì, raccolse il bastone d'avorio sovrastato dallo zaffiro, spalancò la porta e uscì maestosamente, dondolandosi un po'. Ora che aveva le gambe stanche, il passo rattesco, in punta di piedi, gli causava un crampo torturante al polpaccio sinistro.

I picchieri si inginocchiarono. Il ratto dai bizzarri stivali, che aveva anche gli abiti, la maschera, i guanti e il fodero dello stocco coperti da fini arabeschi d'oro, arretrò di due passi.

Lanciandogli soltanto una breve occhiata, il Mouser disse con calma: «Ozate dizturbare e zollezitare il Conzigliere Grig nella zua evacuazione? Bene, forze avete buone razioni per farlo. Forze.»

Hreest si tolse il cappello a larga tesa, ornato delle piume pettorali di un canarino nero. «Ne sono certo, Vostra Nobiltà. C'è una spia umana in libertà, qui in Lankhmar di Sotto, magicamente ridotta alle nostre dimensioni. Ha già assassinato l'abile, anche se indisciplinato e presuntuoso, spadaccino Svivomilo.»

«Che trizte notizia!» fece il Mouser. «Zercate zubito quella zpia! Non rizparmiate gli zforzi! lo ne informerò il Conziglio, se non l'avete zià fatto

voi.»

E mentre la voce di Hreest lo seguiva trasmettendogli scuse, ringraziamenti e assicurazioni, il Mouser scese regalmente le scale: la zoppia si notava appena, grazie all'appoggio fornitogli dal bastone d'avorio. Lo zaffiro brillava come l'azzurra stella Ashsha. Si sentiva come un re.

Fafhrd cavalcava verso occidente, nell'addensarsi del crepuscolo. I ferri della giumenta mingol facevano scaturire scintille dalle selci della Terra Sommersa. Via via che si faceva buio, le scintille diventavano fiocamente visibili, e nello stesso tempo in cielo spuntavano alcune delle stelle più grandi. Diventava sempre più difficile scorgere la strada. A nord e a sud, il Mare Interno e il Mare d'Oriente erano cupe distese grigie: il primo era chiazzato dalla spuma delle onde. Finalmente, sullo sfondo dell'ultima fascia rosasporco del tramonto che orlava l'orizzonte a occidente, scorse l'ondeggiante linea nera degli alberi tozzi e degli alti cactus che segnavano l'inizio della Gran Palude Salata.

Era uno spettacolo consolante, eppure Fafhrd aggrottò la fronte: due solchi verticali si incisero salendo dagli angoli interni delle sopracciglia.

Per così dire, il solco sinistro era per coloro che lo inseguivano. Si voltò a dare un'occhiata, lentamente, e vide che i quattro cavalieri da lui scorti la prima volta mentre scendevano la strada di Sarheenmar, adesso erano a un tiro di freccia e mezzo dietro di lui. Cavalcavano destrieri neri, e indossavano manti e cappucci egualmente neri. Ormai era certo che quelli erano i suoi quattro briganti di Ilthmar. E si sapeva che i pirati terrestri di Ilthmar, assetati soltanto di bottino per non parlare poi di vendetta, erano capaci di inseguire la loro preda persino fino alla Porta della Palude di Lankhmar.

Il solco destro, che era il più profondo, era per l'inclinazione quasi impercettibile, da sud a nord, nell'orizzonte nero e irregolare davanti a lui. In realtà, a inclinarsi leggermente nella direzione opposta era la Terra Sommersa, come risultò chiaro quando la giumenta mingol scivolò verso sinistra. Fafhrd la spronò bruscamente per lanciarla al galoppo. Non era certo di poter raggiungere il camminamento della Palude prima di venire travolto dalle acque.

I filosofi di Lankhmar affermano che la Terra Sommersa è un lungo, enorme scudo, concavo nella parte inferiore, fatto di roccia dura in alto, ma così porosa in basso da avere lo stesso peso dell'acqua. I gas vulcanici che esalano dai piedi dei Monti di Ilthmar e i vapori mefitici della Gran Palude Salata, incredibilmente profonda, riempiono poco a poco la concavità e

sollevano l'enorme scudo sopra il livello del mare. Ma poi si determina un'instabilità, dovuta alla densità maggiore della parte superiore dello scudo, che comincia a ondeggiare. I gas e i vapori che lo sostengono sfuggono in grandi sbuffi alternati, nell'acqua a nord e a sud. Allora lo scudo riaffonda tra le onde, e ricomincia il lento processo ritmico.

Fu quindi quell'inclinazione a annunciare a Fafhrd che la Terra Sommersa stava per sprofondare di nuovo. L'inclinazione si era accentuata al punto che egli era costretto a tirare la briglia di sinistra per mantenere la cavalla sulla strada. Girò la testa verso destra, e vide che i quattro cavalieri neri si avvicinavano veloci, anzi più veloci di lui.

Quando il suo sguardo tornò verso la meta sicura, la Palude, Fafhrd vide le acque del vicino Mare Interno sollevarsi in una fila di grigi geyser fumanti. Era la prima fuga di vapori, mentre le acque del Mare d'Oriente si facevano bruscamente più vicine.

Poi, con la massima lentezza, la roccia sotto di lui cominciò a inclinarsi nella direzione opposta, fino a quando Fafhrd fu costretto a tirare la briglia sinistra della cavalla, per tenerla sulla strada. Per fortuna era una bestia dei Mingol, addestrata a non far caso agli eventi più strani, neppure ai terremoti.

Poi furono le acque immobili del Mare d'Oriente che esplosero verso l'alto in una lunga, sudicia, gorgogliante barriera di gas, mentre quelle del Mare Interno giungevano spumeggiando fin quasi sulla strada.

Eppure la Palude era vicinissima. Fafhrd riusciva a distinguerne a uno a uno gli alberi spinosi, i cactus e i ciuffi di erbamarina gigante, profilati contro l'orizzonte occidentale ormai del tutto esangue. E poi vide, proprio diritto, un varco che - lo volesse Issek! - doveva essere il camminamento.

Le scintille schizzavano candide sotto i ferri della giumenta, e il suo respiro era ansante.

Ma poi vi fu un cambiamento nuovo e inquietante nel paesaggio, anche se lievissimo. Quasi impercettibilmente, l'intera Gran Palude Salata cominciava a sollevarsi.

La Terra Sommersa stava iniziando la sua fase ricorrente di immersione.

Da nord e da sud, alte muraglie grigie stavano convergendo verso Fafhrd: le acque infuriate e crestate di spuma del Mare Interno e del Mare d'Oriente si precipitavano per affondare il grande scudo di pietra, ora che il suo sostegno gassoso si era dileguato.

Proprio davanti a Fafhrd si parava una barriera nera, alta un braccio. Si piegò sulla sella, premendo i calcagni contro i fianchi della giumenta. Con

un grande balzo lunghissimo l'animale superò l'ostacolo e atterrò su terreno solido, e senza soffermarsi proseguì a un galoppo immutato: ma adesso, invece di battere sonoramente sulla roccia, i suoi ferri calpestavano con tonfi smorzati la ghiaia fitta del camminamento.

Dietro di loro si levò un rombo crescente, minaccioso, che improvvisamente divenne uno scroscio assordante. Fafhrd si voltò e vide un'enorme esplosione d'acque, non più grigie, ma di un biancore spettrale, in quel po' di luce che giungeva da occidente: là dove le onde del Mare Interno avevano incontrato i marosi del Mare d'Oriente, esattamente sulla strada.

Stava per girarsi di nuovo e per far rallentare il passo alla giumenta, quando dalla pallida esplosione turbinosa uscirono un cavallo e un cavaliere neri, poi un'altra coppia, poi una terza. La quarta, evidentemente, era affogata. Fafhrd si sentì rizzare il pelo sul dorso al pensiero dei salti che avevano spiccato quelle tre bestie, e imprecò contro la cavalla mingol per indurla ad accelerare il passo, poiché sapeva che era inutile sollecitarla con parole gentili.

CAPITOLO DODICESIMO

Lankhmar si preparava a un'altra notte di terrore mentre le ombre si allungavano all'infinito e la luce del sole diventava di un color arancio carico. Gli abitanti non si sentivano rassicurati dalla diminuzione del numero dei ratti feroci per le strade: percepivano la quiete elettrica che precede il temporale, e si barricavano ai piani superiori, come avevano fatto la notte precedente. I soldati e i poliziotti, a seconda del carattere individuale, sorrisero di sollievo o imprecarono contro le assurdità della burocrazia, quando seppero che dovevano chiudersi nella Caserma del Sud un'ora prima di mezzanotte, per venire arringati da Olegnya, Terrore dei Mingol, il quale aveva fama di tenere i più lunghi, noiosi e sputacchianti discorsi mai tenuti da un Capitano Generale nel corso di tutta la storia di Nehwon, e che per giunta puzzava del fetore acido della vecchiaia.

A bordo del *Calamaro,* Slinoor diede ordine di tenere accese le luci tutta la notte e di montare a turno la guardia. Intanto il gattino nero, abbandonata la coffa, camminava sul parapetto più vicino ai moli; di tanto in tanto lanciava un miagolio ansioso e sbirciava le strade buie, come se fosse in preda a un miscuglio di tentazione e di paura.

Per qualche tempo Glipkerio si calmò osservando le sottili torture inflitte a Reetha, destinate più a spezzarle i nervi che le carni, e assistendo agli in-

terminabili interrogatori, condotti da inquisitori esperti, decisi a farle ammettere che il Gray Mouser era il capo dei ratti, come pareva dimostrare la sua magica riduzione alle dimensioni di un topo, e a farle rivelare tutte le possibili informazioni sui metodi magici e sugli stratagemmi stregoneschi di quell'uomo. La ragazza affascinava Glipkerio: reagiva alle minacce, alle provocazioni maligne e alle sofferenze relativamente trascurabili con tanta vivacità e costanza...

Ma dopo un po' Glipkerio si annoiò, e si fece servire una cena leggera, nella luce rossa del tramonto, sulla veranda davanti alla Sala Azzurra delle Udienze, accanto al grande scivolo di rame dove stava in equilibrio la spola plumbea, che di tanto in tanto toccava per rassicurarsi. Non aveva mentito a Hisvin, si diceva soddisfatto: egli aveva effettivamente almeno un'altra arma segreta, anche se non era un mezzo d'offesa, ma piuttosto il contrario. Tuttavia, sperava di non doversene servire. Hisvin aveva promesso che a mezzanotte avrebbe operato l'incantesimo contro i ratti, e finora Hisvin non aveva mai fallito (non aveva forse sconfitto i sorci del convoglio del grano?), mentre Hisvet e la sua ancella conoscevano modi per acquietare Glipkerio che, sorprendentemente, non comprendevano la fustigazione. Aveva visto con i suoi occhi Hisvin che uccideva i ratti per mezzo dell'incantesimo... e da parte sua aveva dato ordine che tutti i soldati e i poliziotti fossero, a mezzanotte, nella Caserma del Sud per ascoltare quel noioso di Olegnya, Terrore dei Mingol. Lui aveva fatto la sua parte, si disse; Hisvin avrebbe fatto il suo dovere; e a mezzanotte tutti i guai e le preoccupazioni sarebbero finiti.

Però mancava ancora tanto tempo alla mezzanotte! La noia invase ancora una volta il lunghissimo monarca nerotogato e coronato di violette purpuree; cominciò a pensare malinconicamente alle fruste e a Reetha. Purtroppo un sovrano, oppresso dai doveri e dalle cerimonie, non aveva tempo per gli svaghi più casalinghi e per i passatempi più innocenti.

Nel frattempo gli inquisitori decisero di smetterla per quel giorno, e affidarono Reetha alle cure di Samanda, che di tanto in tanto descriveva con sadica soddisfazione alla ragazza le varie fustigazioni e gli altri tormenti che le avrebbe inflitto non appena quegli scemi avessero finito di interrogarla. La povera ancella cercava di consolarsi pensando che quel matto del suo salvatore poteva recuperare le dimensioni normali e ritornare per farla fuggire di nuovo. Senza dubbio, nonostante tutte le insinuazioni che aveva dovuto ascoltare, il Gray Mouser era diventato piccolo come un sorcio contro la sua volontà. Lei ricordava le favole che parlavano di principi lu-

certoloni e di principi ranocchi restituiti alla bellezza e alla statura normale dal tenero bacio di una fanciulla: e nonostante le sue sofferenze, gli occhi privi di sopracciglia assunsero un'espressione sognante.

Attraverso la maschera di Grig, il Mouser scrutò la superba Sala del Consiglio e gli altri membri del Circolo Supremo dei Tredici. La scena gli era diventata familiare al punto di apparirgli opprimente, ed era maledettamente stufo di parlare in tono bleso. Tuttavia si preparò a uno sforzo decisivo, che se non altro solleticava la sua astuzia.

Arrivare fin lì era stato semplicissimo e inevitabile. Quando era giunto al Quinto Piano dopo aver lasciato Hreest e i suoi picchieri, i ratti paggi gli si erano accodati ai piedi della scala di marmo bianco, e un ratto ciambellano lo aveva preceduto solennemente, suonando un campanello d'argento istoriato che probabilmente un tempo aveva tintinnato alla caviglia di una danzatrice sacra della Strada degli Dei, nel mondo di lassù. Così, appoggiandosi grandiosamente al bastone d'avorio sovrastato dallo zaffiro e zoppicando ancora un pochino, era stato condotto nella Sala del Consiglio, fino al seggio che occupava in quel momento.

Era una sala bassa ma vastissima, e aveva per colonne candelieri d'oro e d'argento rubati nei palazzi e nelle chiese del mondo sovrastante. Alcune di quelle colonne sembravano scettri ingioiellati e mazze di comando. Sullo sfondo, verso le pareti lontane e seminascosti dai pilastri, erano raggruppati picchieri, camerieri e altri servitori, portatori di lettighe con i loro veicoli e molti altri.

La sala era illuminata da gabbie d'oro e d'argento piene di coleotteri luminosi, api notturne e vespe lucciola grosse come aquile; ed erano tanti che quasi non si notava il pulsare della loro luce. Il Mouser aveva deciso che, se fosse stato necessario per creare una diversione, avrebbe liberato alcune vespe lucciola.

Entro un cerchio centrale di colonne particolarmente suntuose stava una grande tavola rotonda, attorno alla quale sedevano i Tredici, tutti mascherati e abbigliati e incappucciati e guantati di bianco.

Di fronte al Mouser e su di un seggio leggermente più alto sedeva Skwee, lo stesso che in un giorno lontano si era piazzato sulla sua spalla minacciando di recidergli l'arteria sotto l'orecchio. Alla destra di Skwee stava Siss, e alla sua sinistra un ratto taciturno cui gli altri si rivolgevano chiamandolo Nobile Zero. Era l'unico dei Tredici che indossasse manto, cappuccio, maschera e guanti neri. C'era in lui qualcosa di fastidiosamente

familiare, forse perché quell'abbigliamento ricordava al Mouser sia Svivomilo che Hreest.

Gli altri nove ratti erano evidentemente apprendisti, promossi per colmare i vuoti lasciati nel Circolo dei Tredici dagli albini uccisi a bordo del *Calamaro*: non parlavano mai e quando una decisione veniva messa ai voti, si limitavano ad approvare con un cenno del capo, quando gli altri - Skwee, Siss, il Nobile Zero e Grig, cioè il Mouser - erano tutti d'accordo; e quando i pareri erano divisi, due contro due, si astenevano.

Il piano del tavolo era coperto da una carta geografica circolare che sembrava fatta di pelle umana ben conciata, molto delicata e dai pori finissimi. La pianta non era altro che un assortimento di punti innumerevoli: dorati, argentei, rossi e neri, grossi come sterco di mosca nel chiosco di un fruttivendolo dei bassifondi. All'inizio, al Mouser avevano suggerito solo l'idea di un bizzarro, fitto cielo stellato. Poi, dai riferimenti degli altri, aveva capito che si trattava della pianta delle tane dei ratti di Lankhmar!

In un primo momento, quella nozione non era bastata a far prendere vita alla mappa, agli occhi del Mouser. Poi, poco a poco, aveva cominciato a vedere nei puntini apparentemente ammassati a caso i contorni degli edifici più importanti e delle strade principali di Lankhmar. Naturalmente, la pianta era rovesciata, poiché la città era vista dal basso anziché dall'alto.

I punti dorati, aveva saputo, indicavano le tane ignote agli umani e usate dai ratti; quelli rossi, le tane note agli umani ma ancora usate; quelli argentei erano i passaggi sconosciuti agli uomini, ma non usati abitualmente dagli abitatori del mondo sotterraneo; e i punti neri indicavano le tane conosciute dagli esseri umani ed evitate dai roditori di Lankhmar di Sotto.

Durante la riunione del consiglio, tre agili paggette continuarono ad aggirarsi in silenzio, cambiando i colori delle tane e aggiungendo altri punti, secondo le informazioni bisbigliate dai ratti paggi che continuavano ad andare e a venire con passo egualmente silenzioso. Le tre femmine si servivano di pennelli formati ognuno da un crine irrigidito di cavallo sfrangiato in punta e usato con grande destrezza; e ciascuna di loro portava appesi alla cintura quattro calamai di diversi colori.

Ciò che il Mouser aveva appreso durante la seduta del consiglio era, semplice ma orribile, il piano generale del grande attacco contro Lankhmar di Sopra, che doveva avere inizio quella stessa sera, mezz'ora prima della mezzanotte. C'erano informazioni particolareggiate sulla disposizione delle compagnie di picchieri, dei distaccamenti di balestrieri, dei gruppi di pugnalatori, delle brigate delle armi velenose, degli incendiari, dei sicari iso-

lati, degli uccisori dei bambini, dei ratti incaricati di provocare il panico, di quelli destinati a spargere fetore, di quelli specializzati nel mordere i genitali e i seni degli esseri umani, di quelli che avevano il compito di tendere trappole agli uomini, corde tese, trabocchetti pieni di aghi affilati, nodi scorsoi, delle brigate d'artiglieria che dovevano trasportare a pezzi le armi più grandi per montarle all'aria aperta... Alla fine, il Mouser ebbe l'impressione che il suo cervello non fosse più in grado di contenere tutti quei dati.

Inoltre, aveva appreso che gli attacchi principali sarebbero stati diretti contro la Caserma del Sud e soprattutto contro la Strada degli Dei, risparmiata fino a quel momento.

Finalmente, era venuto a sapere che i ratti non si proponevano di sterminare gli umani e neppure di cacciarli da Lankhmar, ma di strappare a Glipkerio una resa incondizionata e di asservire i sudditi del sovrano, sia in forza di quell'accordo, sia mediante il ricorso continuo al terrore, in modo che Lankhmar avrebbe continuato tra piaceri ed affari, acquisti e vendite, nascite e morti, partenze di navi e di carovane, semine e raccolti di grano - soprattutto grano! - ma sarebbe stata governata dai ratti.

Per fortuna, tutto il riepilogo era stato effettuato da Skwee e da Siss. Nessuno aveva chiesto niente al Mouser, cioè a Grig, né al Nobile Zero, se non quando si trattava di esporre un'opinione su un problema complesso o di esprimere un voto. In questo modo, lui aveva avuto il tempo di studiare il modo di buttare un gatto in mezzo ai piani dei ratti.

Finalmente il riepilogo terminò e Skwee chiese ai colleghi se avevano qualche idea per migliorare il grande assalto... e lo chiese con il tono di chi non si aspettava una risposta.

Ma a questo punto il Mouser si alzò, un po' intorpidito perché quei maledettissimi stivali di Grig gli davano ancora i crampi, e sollevando il bastone d'avorio lo puntò esattamente su un gruppo di punti argentei all'estremità occidentale della Strada degli Dei.

«Perché qui non zi fa nezzun azzalto?» domandò. «Io zuzzerizco che al momento culminante della battaglia, una zchiera di zorzi veztiti di toghe nere ezcano dal tempio degli Dei *di* Lankhmar. Quezto convinzerà gli umani che i loro ztezzi dèi, gli dèi della loro zittà, zi zono rivoltati contro di loro... zi zono trazformati in zorzi!»

Deglutì a fatica: si sentiva la gola stanca e inaridita. Ma perché diavolo Grig doveva aver parlato con voce blesa?

La sua proposta parve sbalordire per un attimo gli altri membri del Consiglio. Poi Siss disse, in tono stupito, ammirato e invidioso, quasi contro la

sua volontà: «Non ci avevo mai pensato.»

Skwee disse: «Il tempio degli Dei *di* Lankhmar viene evitato, ormai da moltissimo tempo, sia dagli uomini che dai ratti, come voi ben sapete, Grig. Tuttavia...»

Il Nobile Zero disse, piccato: «Io sono contrario. Perché affrontare l'ignoto? Gli umani di Lankhmar temono ed evitano il tempio degli dèi della loro città. Dovremmo fare lo stesso anche noi.»

Il Mouser lanciò un'occhiataccia al ratto vestito di nero attraverso i fori della maschera: «Ziamo ratti o zorzetti di campagna?» domandò. «O ziamo uomini zuperztiziozi e vili? Dov'è il voztro corazzio rattezco, Nobile Zero? Dov'è la voztra razione zovrana, zcettica e rattezca? Il mio ztratazemma zpaventerà gli umani e dimoztrerà per zempre il zuperiore corazzio dei ratti! Zkwee! Zizz! Non vi zembra?»

La questione fu messa ai voti. Il Nobile Zero votò no, Siss, il Mouser, e, dopo un indugio, anche Skwee votarono sì, gli altri nove annuirono, e così l'Operazione Toga Nera, come la battezzò Skwee, venne frettolosamente aggiunta ai piani di battaglia.

«Abbiamo più di quattro ore per organizzarla» ricordò Skwee ai colleghi innervositi.

Il Mouser sogghignò dietro la maschera. Era convinto che, una volta ridestati, gli Dei *di* Lankhmar si sarebbero schierati dalla parte degli abitanti umani della città. Ma l'avrebbero fatto davvero?... si chiese, quando ormai era tardi.

In ogni caso, ci teneva soprattutto a lasciare la Sala del Consiglio il più presto possibile. Subito gli venne in mente uno stratagemma. Chiamò a sé un paggio con un cenno.

«Zenti, mandami una lettiga» ordinò. «Zono un po' ztanco. Mi zento debole e un crampo mi dà faztidio a una gamba. Voglio andare un po' a caza da mia moglie per ripozarmi.»

Skwee si voltò a guardarlo: «Moglie?» domandò incredulo il ratto bianco.

Pronto, il Mouser rispose: «È forze affar voztro ze mi va il caprizzio di chiamare moglie la mia amante?»

Skwee lo fissò ancora per qualche istante, poi scrollò le spalle.

La lettiga arrivò quasi subito, portata da due ratti robustissimi e seminudi. Il Mouser vi si sdraiò con vivo sollievo, deponendosi al fianco il bastone d'avorio, ordinò: «A caza!» e rivolse un cortese cenno di saluto a Skwee e al Nobile Zero mentre i portatori si avviavano. In quel momento si senti-

va il più grande genio dell'universo, e pensava di meritarsi un riposo, sia pure in una tana di ratti. Si disse che gli rimanevano almeno quattro ore prima che l'incantesimo di Sheelba perdesse il suo effetto e che lui riacquistasse dimensioni umane. Aveva fatto del suo meglio per Lankhmar e adesso doveva pensare a se stesso. Si chiese, pigramente, quali potevano essere le comodità della casa di un ratto. Doveva assaporarle, prima di fuggire all'aperto. La seduta del Consiglio era stata tremendamente faticosa, dopo tutto quello che era successo prima.

Skwee si rivolse al Nobile Zero, mentre la lettiga spariva dietro le colonne, e disse, attraverso la maschera bianca costellata di diamanti: «Dunque Grig ha un'amante. Quel vecchio misogino! Forse è lei che lo ha svegliato e gli ha ispirato nuove idee geniali, come l'Operazione Toga Nera.»

«Quell'idea continua a non piacermi, anche se mi avete messo in minoranza e devo accettarla» pigolò l'altro, irritato, dietro la visiera nera. «Ci sono troppe incertezze, questa notte. La battaglia finale che sta per cominciare. Una spia umana, magicamente rimpicciolita, segnalata a Lankhmar di Sotto. Il cambiamento del carattere di Grig. Il topolino idrofobo che correva in senso orario, con la bava alla bocca, davanti alla Sala del Consiglio, e che ha squittito tre volte quando lo avete ucciso. L'insolito ronzio delle api notturne nell'appartamento di Siss. E adesso questa nuova operazione decisa sul momento...»

Skwee batté amichevolmente una zampa sulla spalla del Nobile Zero. «Questa sera siete molto nervoso, camerata, e vedete auspici nefasti anche negli insetti» disse. «Comunque, Grig ha avuto almeno un'ottima idea. Tutti noi avremmo bisogno di riposarci e di ristorarci un po'. Specialmente voi, prima della vostra missione importantissima. Venite.»

Affidando a Siss la direzione dei lavori, Skwee e il Nobile Zero entrarono in una piccola alcova, appena fuori dalla Sala del Consiglio, e ordinarono che fossero portati cibi e bevande.

Quando le tende ricaddero dietro di loro, Skwee sedette su una delle due sedie accanto al tavolino e si tolse la maschera. Nella pulsante luce violetta di tre vespe lucciola chiuse in una gabbia d'argento, il suo lungo muso dal pelame bianco e dagli occhi azzurri era straordinariamente sinistro.

«E pensare» disse, «che domani la mia gente sarà padrona di Lankhmar di Sopra! Per millenni noi ratti abbiamo preparato piani, abbiamo costruito, scavato gallerie, studiato e lottato, e adesso, tra meno di sei ore... Ci vuole un brindisi! E a proposito, camerata, non è ora che prendiate la vo-

stra pozione?»

Il Nobile Zero lanciò un sibilo costernato, si preparò a sollevare distrattamente la maschera, infilò la mano destra guantata di nero nella borsa, e ne estrasse una minuscola boccetta bianca.

«Fermatevi!» ordinò Skwee, inorridito, abbrancandogli di scatto il polso. «Se beveste *quella*, adesso...!»

«Sono davvero molto nervoso, questa sera, terribilmente nervoso» ammise l'altro, riponendo nella borsa la boccetta bianca ed estraendone una nera. Prima di inghiottirne il contenuto, sollevò completamente la maschera. Sotto non c'era il muso di un ratto, ma il volto rugoso, dagli occhi tondi e lucenti, di Hisvin, il mercante di grano.

Dopo aver inghiottito la pozione nera parve più sollevato e meno teso. Sul suo viso l'espressione preoccupata venne sostituita da una pensierosa.

«Chi è l'amante di Grig, Skwee?» chiese all'improvviso. «Non è una comune baldracca, ci giurerei, né una cortigiana piena di vanità.»

Skwee scrollò le spalle aggobbite e disse, in tono cinico: «Più il maschio incantato è geniale, e più è stupida la femmina incantatrice.»

«No!» esclamò spazientito Hisvin. «Sento una mente brillante e avida, che non è quella di Grig. Una volta era ambizioso, lo sapete, e aspirava al vostro posto, ma poi il fuoco delle sue aspirazioni si è ridotto a braci che covavano sotto la cenere.»

«Questo è vero» ammise pensoso Skwee.

«Chi ha riacceso quelle braci?» domandò Hisvin, ormai animato da un ansioso sospetto. «*Chi* è la sua amante, Skwee?»

Fafhrd tirò le briglie della cavalla mingol prima che la bestia dal cuore di ferro crollasse sfinita: e gli costò fatica riuscirci, perché quella era decisa a continuare fino alla morte. Ma quando la fermò, sentì che le zampe le si piegavano, e si affrettò a balzare dalla sella, perché non cadesse sotto il suo peso. Era coperta di sudore, teneva la testa china tra le zampe anteriori tremanti, e le costole sporgenti si muovevano come un mantice, mentre respirava fischiando.

Le posò una mano, leggermente, sulle spalle tremanti. Non ce l'avrebbe mai fatta ad arrivare a Lankhmar, quella bestia: lo aveva capito. Non erano ancora arrivati a metà della Gran Palude Salata.

I raggi della luna bassa inondavano d'oro pallido la ghiaia del camminamento e coloravano di giallo le cime degli alberi spinosi e dei cactus, ma non giungevano ancora sul nero fondo della Palude, rivestito d'erbamarina.

Eccettuati i ronzii e i trilli degli insetti e i richiami degli uccelli notturni, la zona illuminata dalla luna era immersa nel silenzio: ma non sarebbe durato a lungo, pensò Fafhrd con un brivido.

Da quando aveva assistito all'apparizione dei tre cavalieri neri, usciti dallo scontro delle onde sopra la Terra Sommersa, e al loro instancabile, tambureggiante inseguimento attraverso il calar della notte, Fafhrd riusciva sempre meno a immaginarli come semplici briganti di Ilthmar animati da propositi di vendetta, e li vedeva sempre più come una sovrannaturale, nera trinità di morte. Per giunta, ormai da parecchie miglia qualcosa di enorme e sobbalzante dalle gambe lunghe, che non gli riusciva mai di vedere chiaramente, lo inseguiva attraverso la Palude, mantenendo il suo stesso passo alla distanza di un tiro di lancia. Probabilmente era un gigantesco demone familiare o un genio al servizio dei cavalieri neri.

La paura aveva indotto Fafhrd a lanciare la giumenta alla velocità massima, distanziando lo scalpitio degli inseguitori: ma non era riuscito a lasciarsi alle spalle la sagoma sobbalzante e aveva sfiatato la sua cavalcatura. Sguainò l'Astagrigia e si voltò verso la luna gibbosa appena sorta.

Poi cominciò a udire, in lontananza, il sommesso scalpitare ritmico degli zoccoli sulla ghiaia. Stavano arrivando.

Nello stesso momento, dalle ombre dense dove si trovava il gigantesco familiare, gli giunse la voce rauca del Gray Mouser: «Da questa parte, Fafhrd! Verso la luce azzurra. Conduci anche la tua cavalcatura. Presto!»

Sogghignando anche se i capelli gli si rizzavano sul collo, Fafhrd guardò verso sud e vide un barlume azzurro, simile a una finestrella a tutto sesto, che spiccava sulle tenebre nere della Palude. Lasciò il camminamento, scendendo il ripido argine e tirandosi dietro la giumenta, e si trovò sotto i piedi un basso costone di terreno solido, anziché il fango. Avanzò ansioso nell'oscurità, piantando i tacchi nel suolo e protendendosi in avanti, e trascinò la sua cavalcatura esausta. Adesso la finestrella azzurra brillava un po' più in alto della sua testa. Il tambureggiare proveniente da est si era fatto più forte.

«Muovi quelle zampe, Ossapigre!» gridò il Mouser negli stessi toni rauchi. Il Grigio doveva aver preso un raffreddore, a causa dell'umidità della Palude oppure (che i Fati non lo volessero!) una febbre per i suoi miasmi.

«Lega la tua cavalla al tronco d'albero» continuò burbero il Mouser. «Lì troverà da mangiare e da bere. Poi vieni su. Presto, sbrigati!»

Fafhrd obbedì senza sprecare parole né gesti, perché il tambureggiare era ormai molto vicino.

Quando spiccò un balzo e si aggrappò al davanzale della finestrella azzurra per issarsi, la luce si spense. Balzò sul pavimento di canne di quella costruzione misteriosa e si girò in fretta, voltandosi nella direzione da cui era arrivato.

La giumenta mingol era invisibile nell'oscurità sottostante. Il camminamento scintillava debolmente nel chiaro di luna.

Poi, da un gruppo di alberi spinosi uscirono lanciati i tre cavalieri neri. Il tambureggiare dei dodici zoccoli era un rombo di tuono. Fafhrd ebbe l'impressione di scorgere un diabolico bagliore fosforescente intorno alle froge e agli occhi degli alti cavalli neri, e poté distinguere vagamente i manti e i cappucci tenebrosi dei cavalieri, sventolanti nella corsa. Passarono oltre al punto in cui lui aveva lasciato la massicciata e svanirono dietro un altro boschetto di alberi spinosi, a occidente. Fafhrd emise un respiro trattenuto a lungo.

«Ora scostati dalla porta e aggrappati» gracchiò sopra la sua spalla una voce che non era quella del Mouser. «Devo venirci io, lì, per pilotare questo arnese.»

I capelli che erano appena ricaduti sul collo di Fafhrd si rizzarono di nuovo. Aveva udito più di una volta la voce dura di Sheelba dal Volto Senza Occhi, benché non avesse mai veduto né tanto meno visitato la sua favolosa capanna. Si affrettò a spostarsi, con le spalle contro la parete. Qualcosa di liscio, freddo e rotondo gli sfiorò la nuca. Doveva essere un teschio appeso come ornamento.

Una figura nera strisciò nel punto da cui Fafhrd si era appena scostato. Profilato contro il vano della porta e orlato dal chiaro di luna, scorse un cappuccio nero.

«Dov'è il Mouser?» chiese Fafhrd in tono lamentoso.

La capanna sobbalzò violentemente. Fafhrd brancolò, cercando qualcosa cui aggrapparsi, e per fortuna trovò due pali.

«Nei guai. In *fondo* ai guai» rispose laconico Sheelba. «Ho imitato la sua voce per farti reagire subito. Non appena avrai compiuto la missione di cui ti ha incaricato Ningauble... devi suonare le campane, no?... devi subito accorrere in suo aiuto.»

La capanna sobbalzò una seconda volta, poi una terza, poi cominciò a rollare e a beccheggiare quasi come una nave, ma con un ritmo più rapido e sussultante che dava l'impressione di trovarsi dentro a un *howdah* fissato sulla schiena inclinata di una giraffa gigantesca e ubriaca.

«Devo subito accorrere... dove?» domandò Fafhrd. in tono piuttosto u-

mile.

«Come posso saperlo e perché dovrei dirtelo, se lo sapessi? Non sono il tuo stregone. Mi limito a condurti a Lankhmar in segreto per fare un favore a quel panciuto dilettante di stregoneria con sette occhi e un milione di chiacchiere che si ritiene mio collega e che, puntando sulla tua ingenuità, ti ha indotto a sceglierlo come mentore» rispose la voce aspra che usciva dal cappuccio. Poi, addolcendosi un po', ma sempre burbera, continuò: «Molto probabilmente, nel palazzo del sovrano. E adesso stattene zitto.»

Il dondolio e la velocità della capanna aumentarono. Il vento entrò, agitando l'orlo del cappuccio di Sheelba. Si vedevano tratti di palude illuminati dalla luna che passavano accanto, rapidissimi.

«Chi erano i cavalieri che mi inseguivano?» chiese Fafhrd aggrappandosi ai pali. «Briganti di Ilthmar? Accoliti del torvo signore armato di falce?»

Nessuna risposta.

«Che cos'è tutta questa storia?» insistette Fafhrd. «Un grande assalto contro Lankhmar, compiuto da un esercito sterminato ma senza nome. Cavalieri neri senza nome. Il Mouser sepolto a grande profondità e spaventosamente rattrappito, ma vivo. Un fischietto di stagno capace, forse, di chiamare i Gatti Guerrieri che costituiscono un pencolo per chi li chiama. Non ha senso!»

La capanna spiccò un balzo particolarmente violento. Sheelba non aveva ancora detto una parola. Fafhrd fu colto dal mal di mare e si preoccupò soltanto di tenersi saldamente aggrappato.

Facendosi coraggio, Glipkerio infilò la testa dai riccioletti d'oro e dalla ghirlanda di viole tra le tende di cuoio della cucina e, sbattendo i deboli occhi dalle iridi gialle abbagliati dal fuoco, mostrò un sogghigno sciocco, altezzosamente amabile.

Reetha, che era di nuovo incatenata per il collo, sedeva a gambe incrociate davanti al camino, a testa china. Circondata da altre quattro ancelle accosciate, Samanda sonnecchiava sulla grande sedia. In quel momento, sebbene non vi fosse stato alcun rumore, smise di russare, aprì gli occhi porcini, guardò Glipkerio e disse, familiarmente: «Entrate, piccolo sovrano, non state lì come una giraffa timida. I ratti hanno spaventato anche voi. Via, ai vostri giacigli, ragazze.»

Tre ancelle si alzarono di scatto. Samanda si tolse un lungo spillone dall'acconciatura sferica e punzecchiò la quarta, che si era assopita.

In un silenzio rotto soltanto dallo strillo prontamente represso della ra-

gazza punzecchiata, le quattro ancelle fecero un inchino a Glipkerio, due a Samanda e uscirono in fretta, come manichini di cera. Reetha si guardò intorno, stancamente. Glipkerio si aggirò per la cucina, guardando dappertutto tranne che nella sua direzione, agitando e intrecciando nervosamente le lunghe dita.

«Vi rode il tarlo dell'inquietudine, piccolo sovrano?» gli chiese Samanda. «Devo prepararvi una bevanda calda al papavero? Oppure vi piacerebbe vederla frustare?» chiese, indicando Reetha con il grosso pollice. «Gli inquisitori mi hanno ordinato di non farlo, ma naturalmente, se me lo comandate voi...»

«Oh, no, no, no, naturalmente no» protestò Glipkerio. «Ma a proposito di fruste ne ho certune nuove, nella mia collezione privata, che ci terrei a mostrarvi, cara Samanda. Ce n'è una che si dice provenga dal Lontano Kiraay: è ricoperta di vetro macinato grossolanamente. E poi un pungolo per tori d'argento a sei punte, splendidamente intarsiato...»

«Oh, allora volete compagnia, come tutti quelli che hanno paura» gli disse Samanda. «Bene, sarei lieta di accontentarvi, piccolo sovrano, ma gli inquisitori mi hanno detto di sorvegliare per tutta la notte questa malvagia ragazza che è in combutta con il comandante dei ratti..»

Glipkerio esitò, e finalmente disse: «Beh, potreste portarvela dietro, se proprio è necessario.»

«Certo che potrei» convenne Samanda in tono gioviale, sollevando dalla sedia la sua mole nerovestita. «Possiamo provare su di lei le fruste nuove.»

«Oh, no, no, *no*» protestò di nuovo Glipkerio. Poi, accigliandosi e scrollando le spalle strette, aggiunse pensieroso: «Però certe volte, per imparare a usare un nuovo strumento di tortura, bisogna...»

«Sì, bisogna» ammise Samanda, staccando la catena d'argento dal collare di Reetha e fissandovi un corto guinzaglio. «Precedetemi, piccolo sovrano.»

«Prima venite nella mia camera da letto» disse lui. «Io andrò avanti, per mandar via le guardie.» E si allontanò a lunghi passi, facendo svolazzare la toga.

«Non occorre, piccolo sovrano, conoscono le vostre abitudini» gli gridò dietro Samanda, poi fece alzare Reetha, con uno strattone. «Vieni, ragazza... Devi sentirti molto onorata. Ringrazia che io non sono Glipkerio, altrimenti ti avrei fatta spalmare di formaggio e spingere in cantina perché i ratti ti assaggiassero.»

Quando, dopo aver percorso corridoi deserti tappezzati di seta, arrivaro-

no nella camera da letto di Glipkerio, il monarca era ritto, in preda a un miscuglio di agitazione e di irritazione, davanti alla robusta porta spalancata, fatta di quercia tempestata di gemme: la toga nera frusciava per i suoi fremiti nervosi.

«Non c'era neanche una guardia» fece, lamentoso. «Sembra che quegli stupidi abbiano interpretato male i miei ordini, e tutte le mie guardie sono andate, con i soldati e i poliziotti, nella Caserma del Sud.»

«A che vi servono le guardie, quando avete *me* che vi proteggo, piccolo sovrano?» rispose fiera Samanda, e batté la mano su una mannaia che le pendeva dalla cintura.

«È vero» ammise Glipkerio, con un'ombra di dubbio, poi estrasse da una piega della toga una grossa, complessa chiave d'oro. «Adesso chiudiamo qui dentro questa ragazza, se non vi dispiace, Samanda, mentre andiamo a ispezionare i miei nuovi acquisti.»

«E decidiamo quali dobbiamo provare su di lei?» chiese la maestra di palazzo a voce alta.

Glipkerio scosse il capo in un gesto di scandalizzata disapprovazione, e guardando finalmente Reetha, disse in gravi toni paterni: «No, naturalmente no; solo immagino che questa povera bambina si annoierebbe durante la nostra ispezione.»

Tuttavia non riuscì a reprimere una improvvisa concitazione, né un furtivo luccichio dello sguardo.

Samanda staccò il guinzaglio e spinse dentro Reetha.

Glipkerio l'ammoni, apprensivo: «Non toccare la mia pozione per la notte» e indicò un vassoio d'oro sul comodino d'argento. C'erano fiasche di cristallo, e un calice dal lungo stelo pieno di un vino color albicocca.

«*Non toccare niente*, o ti costringerò a invocare morte» precisò Samanda, con improvvisa brutalità priva di ironia. «Inginocchiati ai piedi del letto sulle ginocchia e sui calcagni, a testa china, posizione servile numero tre. E non muovere un muscolo fino al nostro ritorno.»

Non appena la robusta porta si chiuse, la serratura scattò e la chiave dorata venne tolta dall'altra parte con un lieve tintinnio. Reetha si avviò subito verso il tavolino, gonfiò un poco le guance, sputò nella pozione e guardò le bollicine della saliva che giravano lentamente. Oh, se almeno avesse avuto qualche capello da buttare lì dentro, si augurò: ma nella stanza non c'erano né pellicce né tessuti di lana, e lei era stata rasata proprio quella mattina.

Stappò la fiasca di cristallo dall'aria più invitante e se la portò in giro,

ancheggiando graziosamente, mentre esaminava la stanza rivestita di pannelli di legno raro delle Otto Città, e i suoi tesori ancora più rari; si soffermò a lungo davanti a un pesante scrigno d'oro pieno di gemme tagliate ma non montate: ametiste, acquamarine, zaffiri, giade, topazi, opali, rubini, crisoliti, smeraldi che brillavano e scintillavano come le schegge di un arcobaleno infranto.

Notò anche una fila di abiti da donna, confezionati per una persona altissima e magrissima; e poi, sorprendente a fianco di quelle prove di effeminatezza, una rastrelliera di armi di ferro brunito.

Guardò a lungo gli scaffali pieni di figurine di vetro soffiato, e scoprì che la più delicata e preziosa, superfluo dirlo, raffigurava una fanciulla snella, in stivaloni e giubbino, con una lunga frusta in mano. La fece cadere dal ripiano: la figurina si sbriciolò sul pavimento lucido, e la frusta andò in polvere.

Cosa potevano farle, più di quello che avevano già deciso? si chiese, sorridendo a labbra strette.

Salì sul letto, e si stirò e si rigirò voluttuosamente, godendosi il contatto delle finissime lenzuola di lino contro le membra, il corpo e la testa scrupolosamente rasati. Di tanto in tanto si lasciava cadere, dalla fiasca di cristallo, qualche goccia di nettare tra le labbra atteggiate scherzosamente in una smorfia altezzosa. Le venisse un accidente, si disse, se non avrebbe bevuto tanto da ridursi ubriaca fradicia. Samanda e Glipkerio non si sarebbero divertiti a tormentare un corpo inerte e una mente priva di conoscenza.

CAPITOLO TREDICESIMO

Adagiato sulla lettiga, mentre la coda di uno dei ratti portatori ondeggiava a rispettosa distanza sopra la sua testa, il Mouser notò che, senza lasciare il Quinto Piano, erano arrivati a un ampio corridoio piantonato da ratti picchieri irrigiditi sull'attenti: c'erano tredici porte chiuse da tende pesanti. Le prime nove tende erano bianche e argento, la decima nera e oro, le ultime tre bianche e oro.

Nonostante la stanchezza e il grandioso senso di sicurezza, il Mouser era stato in guardia durante il tragitto: sospettava, anche se non troppo seriamente, che Skwee o il Nobile Zero potevano averlo fatto seguire; e poi bisognava tener conto di Hreest, il quale poteva avere scoperto qualche indizio nella latrina ad acqua, sebbene il Mouser ritenesse di aver compiuto un

lavoro a regola d'arte. Di tanto in tanto aveva scorto qualche sorcio che poteva seguire la sua lettiga, ma poi avevano svoltato tutti per altri corridoi del labirinto. Gli ultimi che avevano attirato i suoi sospetti erano stati due ratti esili, con manti, cappucci, maschere e guanti di sera nera: ma senza degnarlo di una sola occhiata adesso stavano sparendo oltre la tenda nera e oro, tenendosi a braccetto e parlottando sottovoce tra loro.

La sua lettiga si fermò davanti alla porta successiva, la terzultima. Dunque, Skwee e Siss erano di rango superiore a Grig, ma Grig era più importante del Nobile Zero. Saperlo poteva essere utile, anche se confermava semplicemente l'impressione che aveva avuto durante la seduta del Consiglio.

Si levò a sedere, poi si alzò aiutandosi con il bastone, esagerando il crampo alla gamba, e gettò al primo ratto portatore una moneta d'argento che aveva scelto dalla borsa di Grig. Pensava che le mance dovevano essere un'usanza di tutte le specie viventi e che i ratti non facevano eccezione. Poi senza voltarsi indietro varcò il pesante tendaggio, notando che era intessuto di filo d'oro morbido e sottile intrecciato a seta candida. C'era un corridoio corto e buio, chiuso all'estremità opposta da una tenda eguale. Varcò anche questa, e si trovò solo in una stanza quadrata, comoda ma abbastanza modesta, su cui si aprivano tre porte, una su ciascuna delle altre tre pareti. Al di sopra di ogni arcata stava una gabbia di bronzo contenente un coleottero luminoso. C'erano due scaffali chiusi, uno scrittoio con sgabello, molti rotoli dentro contenitori d'argento che somigliavano in modo sospetto a ditali rubati nel mondo degli uomini, spade incrociate e un'ascia da combattimento appese alle pareti sudice, e un camino in cui ardeva un unico carbone gigantesco, rosso sotto un velo di cenere bianca. Sopra la nicchia del focolare sporgeva dal muro un emisfero cerchiato di bronzo, grosso più o meno quanto la testa del Mouser: era giallognolo, e aveva al centro un largo cerchio castano-verdastro, che cingeva a sua volta un cerchio nero più piccolo. Con un fremito d'orrore, il Mouser lo riconobbe: era un occhio umano mummificato.

In mezzo alla stanza c'era un divano pieno di cuscini, con lo schienale alto adatto a chi ha l'abitudine di leggere stando sdraiato; accanto stava un tavolo basso piuttosto grande, su cui c'erano soltanto tre campanelli, uno di rame, uno d'argento e uno d'oro.

Scacciando dalla mente l'orrore, poiché si trattava di un'emozione assolutamente inutile, il Mouser impugnò il campanello d'argento e suonò energicamente, deciso a vedere che cosa sarebbe accaduto.

Ebbe appena il tempo di concludere che quella stanza apparteneva a uno scapolo amante dello studio, poi vide entrare a ritroso, dalla tenda della porta nel muro di fondo, un ratto vecchio e grasso, con indosso un lungo grembiule bianco e immacolato e un berretto candido sulla testa. Si voltò, e mostrò il muso grigiastro, gli occhi opachi e il vassoio d'argento che reggeva tra le zampe anteriori, e che conteneva piatti fumanti e un grosso bricco pure d'argento.

Il Mouser indicò seccamente il tavolo. Il cuoco, poiché doveva essere il cuoco, posò il vassoio, poi si avviò esitante verso di lui, come se volesse aiutarlo a togliersi il mantello. Il Mouser lo allontanò con un gesto e additò severamente la porta sul fondo. Non aveva nessuna intenzione di mettersi a parlare con voce blesa proprio in casa di Grig: i servi potevano avere un orecchio più fino dei suoi colleghi, e allora avrebbero scoperto che la voce non era quella del loro padrone. Il cuoco si inchinò, impacciato, e se ne andò.

Il Mouser si sistemò soddisfatto sul divano, decidendo di non togliersi per il momento né i guanti né gli stivali; adesso che era sdraiato, questi ultimi non gli davano più fastidio. Si levò comunque la maschera, e la depose vicino. Era un piacere vedere di nuovo le cose in modo normale. Poi attaccò la cena di Grig.

La brocca fumante conteneva del vin brulé. Era molto piacevole per la sua gola secca e per i nervi tesi, ma era troppo aromatico: l'unico chiodo di garofano che galleggiava nella brocca era grosso come un limone e il bastoncino di cannella aveva dimensioni non inferiori a quelle dei rotoli di pergamena. Poi, servendosi dello Zampino e della forchetta a due punte portata dal cuoco, cominciò a tagliare e a divorare le fumanti costolette di bue, poiché l'odorato gli diceva che erano carne bovina e non, per esempio, di bambino appena nato. Da un altro piatto fumante assaggiò uno degli oggetti che sembravano piccole patate dolci: era invece un grano di frumento bollito. Uno dei cubetti giallognoli grossi come dadi era un granello di zucchero non raffinato, mentre le sfere nere grandi come il suo pollice erano caviale. Le infilò una alla volta con la forchetta e le masticò, alternandole a bocconi di carne. Faceva un effetto strano mangiare un buon manzo morbido, le cui fibre erano spesse quanto le sue dita.

Dopo aver consumato la cena di Grig e aver bevuto tutto il vin brulé, il Mouser si rimise la maschera e cominciò a fare progetti per fuggire a Lankhmar di Sopra. Ma il campanello d'oro continuava a distogliere il suo pensiero dai problemi pratici, e alla fine si decise e lo suonò. Uno dei suoi

motti era: abbandonarsi alla curiosità prima di dare alla mente il tempo di riflettere.

I dolci tintinnii si erano appena spenti quando le pesanti tende d'una delle porte laterali si aprirono e apparve un ratto - probabilmente femmina, gli parve - snello e diritto, vestito di manto, cappuccio, maschera, babbucce e guanti di finissima seta color limone.

Tenendo scostata la tenda, il ratto guardò verso di lui e disse sottovoce: «Nobile Grig, la vostra amante vi aspetta.»

La prima reazione del Mouser fu di soddisfatto orgoglio. Dunque Grig aveva davvero un'amante, e la sua risposta improvvisata alla domanda di Skwee, al Consiglio, era stata dettata da una geniale intuizione. Grande come un essere umano o piccolo come un sorcio, era pur sempre in grado di battere chiunque in fatto di astuzia: egli possedeva la mente del Mouser, che non aveva eguali nell'universo.

Si alzò e si avvicinò all'esile figura giallovestita. C'era in lei qualcosa di familiare. Si chiese se era la rattessa vestita di verde che aveva visto portare a spasso i due toporagni al guinzaglio: infatti aveva un'aria non meno altera e orgogliosa.

Ricorrendo allo stratagemma usato con il cuoco, le additò in silenzio la porta, per indicarle di precederlo. Quella obbedì, e lui la seguì lungo un corridoio buio e tortuoso.

Era anche terribilmente attraente, pensò, mentre guardava la sua figura snella e aspirava il profumo muschiato. Un po' in ritardo ricordò che era una femmina di ratto, e che avrebbe suscitato in lui la massima ripugnanza. Ma era proprio un ratto? Lui era rimpicciolito, perché la stessa cosa non poteva essere accaduta ad altri? E se quella era solo l'ancella, come sarebbe stata la padrona? Senza dubbio obesa e scarmigliata, pensò cinicamente. Tuttavia, la sua eccitazione crebbe.

Interrompendo i propri pensieri per orientarsi meglio, scoprì che la porta laterale da cui erano passati conduceva verso l'appartamento dalle tende nere, quello del Nobile Zero, presumibilmente, anziché verso gli alloggi di Siss o di Skwee.

Finalmente la rattessa giallovestita scostò pesanti drappi neri e dorati, poi leggeri veli di seta viola. Il Mouser le passò davanti e attraverso le fessure della maschera di Grig scorse una grande stanza da letto, bellissima e squisitamente arredata: e tuttavia era la più strana, forse la più spaventosa che avesse mai veduto.

Tappezzeria, tappeti, soffitto, tendaggi e imbottiture erano tutti argento e

viola: quest'ultimo colore era esattamente complementare degli abiti gialli della sua accompagnatrice. Era illuminata indirettamente, dal basso, da vasche strette e profonde piene di viscidi vermi luminosi grossi come anguille, e sistemate lungo le pareti. Contro le vasche stavano vari tavolini da toletta, completati da grandi specchi d'argento, così che il Mouser vide riflesse più volte la propria figura ammantata di bianco e quella della sua snella guida, che aveva appena lasciato ricadere le tende di seta viola. Sui tavolini stavano cosmetici e utensili per la toletta, elisir multicolori e minuscole tazzine: sull'ultimo, accanto a una seconda porta chiusa da tende d'argento, stavano solo due dozzine di boccette nere e bianche.

Ma tra i tavolini, appese a catene d'argento, accanto alle pareti e vivamente illuminate dal fulgore dei vermi luminosi, c'erano grosse gabbie argentee contenenti scorpioni, ragni, mantidi, e altre bestiacce lucide, tutte grosse come cuccioli di cane o di canguro. In una gabbia molto spaziosa stava ravvoltolata una vipera tascabile di Quarmall, grossa quanto un pitone. Le bestie sbattevano le mandibole o sibilavano, secondo le abitudini della rispettiva specie, mentre uno scorpione urtava rabbiosamente il pungiglione contro le sbarre argentee della gabbia, e la vipera faceva sfrecciare la lingua triforcuta.

Una parete, tuttavia, era spoglia: c'erano solo due quadri, alti e larghi come porte: uno di essi raffigurava, su di uno sfondo scuro, una ragazza e un coccodrillo amorosamente allacciati, l'altro un uomo e una leoparda impegnati in un'identica attività.

Quasi al centro della stanza stava un grande letto, coperto solo da un lenzuolo di lino bianco, di un tessuto che appariva rozzo come tela da sacco e tuttavia invitante, e con un unico guanciale bianco e gonfio.

Adagiata supina su quel letto, la testa appoggiata al cuscino per scrutare il Mouser attraverso i fori della maschera, c'era una figura un poco più esile della sua accompagnatrice, ma vestita in modo identico: solo, la seta dei suoi indumenti era più fine, e viola anziché gialla.

«Ben trovato sotterra. Io ti saluto, Gray Mouser» disse la figura, sottovoce, con una voce argentea che gli era familiare. Poi, guardando alle spalle di lui, proseguì: «Mia dolcissima schiava, aiuta il nostro ospite a mettersi a suo agio.»

Un passo lievissimo si avvicinò. Il Mouser girò la testa e vide che la sua guida si era tolta la maschera gialla, rivelando il viso scuro, gaio e malinconico insieme, di Frix. Questa volta aveva i capelli acconciati in due lunghe trecce, allacciate da finissimo filo di rame.

Con un sorriso, Frix cominciò destramente a sbottonare il lungo manto bianco di Grig. Il Mouser alzò un po' le braccia e si lasciò spogliare come in un sogno, quasi senza accorgersene, perché stava scrutando avidamente la figura mascherata di viola e distesa sul letto. Sapeva con certezza chi doveva essere, perché il dardo d'argento gli pulsava nella tempia, e la bramosia che da giorni lo tormentava era raddoppiata.

Era una situazione strana, quasi incomprensibile. Pur rendendosi conto che Frix e l'altra dovevano aver usato un elisir simile a quello di Sheelba, il Mouser avrebbe giurato che erano tutti e tre di dimensioni umane, se non ci fossero state quelle bestiacce così enormi.

Era un grande sollievo sentirsi sfilare gli scomodissimi stivali ratteschi, mentre sollevava prima una gamba, poi l'altra. Tuttavia, pur abbandonandosi docilmente alle premure di Frix, tenne la spada chiamata Cesello e la cintura da cui pendeva e, per un impulso oscuro, anche la maschera di Grig. Sentì che il fodero più piccolo appeso alla cintura era vuoto, e ricordò, con una fitta di apprensione, di aver lasciato lo Zampino nell'appartamento di Grig, insieme al bastone d'avorio.

Ma tutte quelle preoccupazioni svanirono come l'ultimo fiocco di neve in primavera, quando la figura sul letto chiese vezzosamente: «Vuoi qualche rinfresco, carissimo ospite?» E quando lui rispose: «Con il più grande piacere» quella alzò una mano guantata di viola e ordinò: «Cara Frix, porta dolci e vino.»

Mentre Frix si stava dando da fare davanti a un tavolino, il Mouser bisbigliò, con il cuore che gli batteva forte: «Ah, deliziosissima Hisvet... poiché immagino che sia tu?»

«Questo devi giudicarlo da solo» rispose civettuola la voce argentina.

«Allora ti chiamerò Hisvet» rispose arditamente il Mouser «poiché ti riconosco come la regina delle regine e la principessa delle principesse. Sappi, deliziosa Damigella, che dopo le nostre estasi sotto l'albero padiglione, così brutalmente interrotte dai Mingol, la mia mente, anzi no, la mia mania è stata rivolta esclusivamente a te.»

«Sarebbe un piccolo complimento» concesse l'altra, riadagiandosi. «Se potessi crederti...»

«Devi credermi» asserì autorevolmente il Mouser, avvicinandosi. «Sappi, inoltre, che in questa occasione non voglio che il nostro colloquio si svolga sulla spalla di Frix, per quanto sia una cara compagna, bensì a contatto diretto. Sono ansioso di godermi ogni rinfresco, nessuno escluso.»

«Non puoi pensare che io sia Hisvet!» ribatté l'altra, con un tono d'indi-

gnazione che il Mouser si augurò simulato. «Altrimenti non oseresti mai pensare un simile sacrilegio!»

«Oserò ben di più!» dichiarò il Mouser con un amoroso ringhio sommesso, e si avvicinò più alla svelta. Le bestiacce si agitarono rabbiose, scagliandosi contro le sbarre argentee, e facendo dondolare le gabbie, sibilando e scrocchiando più forte. Tuttavia il Mouser, lasciando cadere cintura e spada sull'orlo del letto e posandovi sopra un ginocchio, si sarebbe buttato addosso a Hisvet, se in quel momento Frix non fosse accorsa a posare in mezzo a loro, sul lenzuolo grossolano, un grande vassoio d'argento carico di brocche di vino dolce, coppe di cristallo e piatti di dolciumi.

Con una mossa decisa, il Mouser tese la mano e strappò la visiera di seta viola. Una mano inguantata di violetto gliela sottrasse, ma non la ricollocò al suo posto: e davanti a lui stava effettivamente il volto fine e triangolare di Hisvet, le guance arrossate, gli occhi dalle iridi rosse lampeggianti, le labbra imbronciate ma sorridenti che mostravano gli incisivi superiori color perla, troppo grandi. I capelli biondo-argentei che le incorniciavano il viso erano intrecciati come quelli di Frix, ma ornati da fili d'argento ancora più sottili, e intessuti in due trecce che le arrivavano alla cintura.

«No» disse Hisvet, in tono ridente, «vedo che sei perversamente presuntuoso, e che io debbo proteggermi.» Tese il braccio oltre l'orlo del letto e raccolse un lungo pugnale, dalla lama sottile e dall'impugnatura d'oro. Lo agitò scherzosa verso il Mouser e disse: «Ora rinfrescati con le coppe e i piattini che ti stanno dinanzi, ma bada di non assaggiare altri dolciumi, caro ospite.»

Il Mouser obbedì, versando vino per sé e per Hisvet. Con la coda dell'occhio notò che Frix, muovendosi silenziosa nella sua veste di seta, aveva arrotolato gli stivali e i guanti di Grig nella cappa bianca con cappuccio, e li aveva posati su uno sgabello, accanto al grande quadro raffigurante l'uomo e la leoparda, e aveva fatto un meticoloso fardello di tutto il resto degli indumenti del Mouser, poggiandolo su un altro sgabello accanto al primo. Era un'ancella molto efficiente e previdente, pensò, e molto devota alla sua padrona... anzi, troppo devota: in quel momento, lui avrebbe preferito che Frix se ne andasse, lasciandolo solo con Hisvet.

Ma Frix non mostrava di avere quell'intenzione, né Hisvet le ordinava di andarsene; perciò senza altri indugi il Mouser incominciò una tenera schermaglia amorosa, afferrando le dita della mano sinistra di Hisvet guantata di viola, mentre si accostavano ai dolci, oppure pizzicando i nastri e gli orli della veste viola di lei. In quest'ultimo caso, le ricordava il contra-

sto dei rispettivi gradi di svestizione, e le proponeva di porvi rimedio mediante la sottrazione di un paio di indumenti dall'abbigliamento di lei. Allora la Damigella vibrava con destrezza un colpo con il pugnale in direzione di quella mano indiscreta, come per inchiodarla al vassoio o al letto, e lui la ritraeva fulmineo, appena in tempo. Era un gioco divertente, quella danza della mano e del pugnale affilato come un ago, o almeno sembrava divertente al Mouser, specialmente dopo che ebbe vuotato un paio di coppe di ardente vino incolore: perciò, quando Hisvet gli chiese come era entrato nel mondo dei ratti, lui le raccontò allegramente la storia della pozione nera di Sheelba, le disse che in un primo momento ne aveva giudicato gli effetti un maledetto, sporco scherzo da stregone, ma ora li benediceva e li considerava la fortuna più grande che mai gli fosse capitata... perché modificò il racconto in modo da far sembrare che il suo unico scopo fosse sempre stato quello di raggiungere Hisvet e il suo letto.

Mentre allargava due dita perché il pugnale di lei vi passasse in mezzo, concluse chiedendole: «Come mai tu e la cara Frix avete intuito che impersonavo Grig?»

Lei rispose: «Molto semplice, mio garbato giocatore. Siamo andate a prendere mio padre, dopo la seduta del Consiglio, perché lui, io e Frix dobbiamo compiere ancora un viaggio importantissimo, questa notte. Ti abbiamo sentito parlare da lontano, e io ho riconosciuto la tua voce, benché parlassi abilmente in tono bleso. Poi ti abbiamo seguito.»

«Ah, sicuramente posso sperare che tu mi ami, poiché ti affanni a conoscermi così bene» tubò infatuato il Mouser, scostando in fretta la mano per evitare una pugnalata. «Ma dimmi, o divina, come mai tu e Frix e tuo padre potete vivere e detenere un grande potere nel mondo dei sorci?»

Con il pugnale, Hisvet indicò languidamente il tavolino su cui stavano le boccette bianche e nere, e gli spiegò: «La mia famiglia usa da innumerevoli secoli la stessa pozione di Sheelba, e anche la pozione bianca, che ci restituisce immediatamente la grandezza umana. Durante quei secoli, abbiamo fatto razza con i ratti, e ne sono nati mostri divinamente belli come me, ma anche mostri bruttissimi, almeno secondo i criteri umani. Questi ultimi membri della mia famiglia restano sempre sotterra, ma noi godiamo i vantaggi e le delizie che ci dà il vivere in due mondi. L'incrocio ha prodotto anche molti ratti con mani e menti umane. La diffusione della civiltà tra i ratti è soprattutto opera nostra, e noi governeremo come sovrani e sovrane, o addirittura come dèi e dee, quando i ratti domineranno gli uomini.»

Quei discorsi di incroci e di mostri turbarono un poco il Mouser e gli

diedero da pensare, sebbene fosse più che mai stregato da Hisvet. Ricordò quello che aveva insinuato Lukeen, a bordo del *Calamaro,* e cioè che Hisvet nascondeva un corpo di ratto femmina sotto gli abiti da fanciulla; e si chiese, un po' impaurito ma con grande curiosità, quale forma avesse il corpo snello di Hisvet. Aveva la coda, per esempio? Ma nel complesso era certo che quanto avrebbe scoperto sotto la veste viola gli sarebbe piaciuto enormemente, poiché la sua infatuazione per la figlia del mercante di grano era ormai cresciuta quasi al punto di superare ogni limite.

Tuttavia, il Mouser non tradì i suoi pensieri, e si limitò a chiedere, quasi oziosamente: «Quindi tuo padre è il Nobile Zero, e tu, lui e Frix passate di continuo dal mondo piccolo al mondo grande?»

«Faglielo vedere, cara Frix» ordinò pigramente Hisvet, levando le dita esili per mascherare uno sbadiglio, come se il giochetto con il pugnale cominciasse ad annoiarla.

Frix ritornò verso il muro; aveva gettato all'indietro il cappuccio, e la sua testa dalle trecce lucenti di capelli neri e di fili di rame si insinuò tra le gabbie della vipera tascabile e dello scorpione infuriato. I suoi occhi neri erano quelli di una sonnambula, fissi su cose infinitamente remote. Lo scorpione infilò fulmineamente lo stillante pungiglione bianco tra le sbarre, a meno di una spanna dal suo orecchio, la lingua trifida della vipera vibrò rabbiosa contro la sua guancia, mentre i denti colpivano le sbarre d'argento e lasciavano sgocciolare veleno oleoso che le bagnò la spalla rivestita di seta gialla: ma Frix sembrava non accorgersene. Le dita della sua destra si mossero su una fila di medaglioni che decoravano la vasca di vermi luminosi dietro di lei: senza abbassare lo sguardo, l'ancella ne premette due, contemporaneamente.

Il quadro raffigurante la ragazza e il coccodrillo si sollevò rapido, rivelando l'inizio di una scala scura e ripida.

«Questa non ha diramazioni e conduce direttamente alla casa mia e di mio padre» spiegò Hisvet.

Il quadro si riabbassò. Frix premette altri due medaglioni, e il quadro gemello, raffigurante l'uomo e la leoparda, si sollevò rivelando un'altra scala.

«E questa sale direttamente, per mezzo di un foro dorato, nell'appartamento privato del sovrano nominale di Lankhmar, che attualmente è Glipkerio Kistomerces» disse Hisvet al Mouser, mentre anche il secondo quadro ritornava al suo posto. «Perciò, carissimo, come vedi il nostro potere giunge dovunque.» Sollevò il pugnale e gli sfiorò la gola con la punta. Lui

attese un attimo, poi lo afferrò tra il pollice e l'indice e lo scostò. Prese delicatamente l'estremità di una delle trecce di Hisvet, senza che lei opponesse resistenza, e cominciò a sbrogliare i sottili fili d'argento dai capelli biondoargentei ancora più fini.

Frix stava ancora immobile come una statua tra i denti della vipera e il pungiglione dello scorpione, e sembrava vedere cose oltre la realtà.

«Frix è della vostra razza? Unisce in qualche modo le qualità migliori della specie umana e di quella murina?» chiese sottovoce il Mouser, impegnato nel compito che, si diceva, dopo un lungo e noioso lavoro di sbrogliatura lo avrebbe finalmente condotto alla meta dei suoi desideri.

Hisvet scosse languidamente il capo e depose il pugnale. «Frix è la mia carissima schiava, quasi una sorella, ma non è del mio sangue. In verità è la schiava più cara di tutto Nehwon, perché è una principessa, forse ormai una regina nel suo mondo. Mentre viaggiava tra i mondi, è naufragata qui ed è stata assalita dai demoni: mio padre l'ha salvata, impegnandola a servirmi per sempre.»

A questo punto, Frix finalmente parlò, muovendo solo le labbra e la lingua, senza girare neppure gli occhi per guardarli. «Oppure fino a quando, mia dolcissima padrona, vi avrò salvato tre volte la vita a rischio della mia. L'ho già fatto una volta, a bordo del *Calamaro,* quando il drago stava per inghiottirvi.»

«Tu non mi lasceresti mai, cara Frix» disse Hisvet, in tono sicuro.

«Io vi amo molto e vi servo fedelmente» rispose Frix. «Eppure tutte le cose hanno una fine, o Damigella benedetta.»

«Allora avrò il Gray Mouser per proteggermi, e non ci sarà bisogno di te» replicò Hisvet, un po' indispettita, sollevandosi su un gomito. «Ora lasciaci, Frix, perché voglio parlargli in privato.»

Con un sorriso gaio Frix passò tra le due gabbie pericolose, si inchinò verso il letto, rimise la maschera gialla e uscì svelta dalla porta drappeggiata da tende d'argento.

Ancora puntellata sul gomito, Hisvet girò verso il Mouser il corpo snello e il volto bellissimo. Lui protese avidamente le mani, ma Hisvet gliele afferrò con le dita fresche e, accarezzandogliele, chiese, o meglio affermò, gli occhi fissi in quelli di lui: «Mi amerai per sempre, vero, tu che hai sfidato le gallerie buie e spaventose del mondo dei ratti pur di conquistarmi?»

«Certamente, o Imperatrice delle Infinite Delizie» rispose con fervore il Mouser, acceso dal desiderio e convinto della verità delle proprie parole fino alla fine dell'universo dei suoi sentimenti... o quasi.

«Allora ritengo sia giusto liberarti di *questo*» disse Hisvet, posandogli le dita sulla tempia, «perché sarebbe offensivo per me e per la mia suprema bellezza dover contare su un incantesimo, quando ora posso contare completamente su di *te*.»

E infliggendogli una fitta lievissima di dolore, Hisvet fece schizzare fuori dalla pelle del Mouser, con le unghie, il dardo d'argento, come avrebbe schiacciato un punto nero sul viso dell'innamorato. Poi gli mostrò il dardo lucente sul palmo della mano. Lui non provò alcun mutamento nei propri sentimenti. L'adorava ancora come una divinità... e il fatto che in tutta la sua vita, fino a quel momento, non avesse riposto la propria fede in alcuna divinità se non temporaneamente, non gli pareva avere eccessiva importanza.

Hisvet posò una mano fresca sul fianco del Mouser, ma i suoi occhi rossi non erano più languidi e annebbiati: scintillavano ardenti. E quando lui cercò di toccarla a sua volta glielo impedì, dicendo in tono sbrigativo: «No, no, non ancora. Prima dobbiamo preparare i nostri piani, mio caro... perché tu puoi servirmi come neppure Frix può fare. Tanto per cominciare, devi uccidere mio padre, che mi ostacola e impone limiti insopportabili alla mia vita: così potrò divenire l'imperatrice di tutto e tu sarai il mio dilettissimo consorte. I tuoi poteri non avranno limiti. Questa notte, Lankhmar! domani, tutto Nehwon! Poi... la conquista di altri universi, al di là delle acque dello spazio! L'assoggettamento degli angeli e dei demoni, dello stesso cielo e dell'inferno! All'inizio, forse, dovrai impersonare mio padre, come hai fatto con Grig... e lo hai fatto molto abilmente, posso affermarlo io stessa, cucciolo mio. Tra tutti gli uomini esistenti al mondo, tu sei quello che più mi somiglia per l'abilità di ingannare, tesoro. Poi...»

Si interruppe, notando un'espressione fuggevole sul volto del Gatto. «Naturalmente, mi obbedirai in tutto?» gli chiese, o meglio dichiarò con voce decisa.

«Ecco...» cominciò il Mouser.

La tenda argentea svolazzò verso il soffitto, e Frix si precipitò nella stanza sulle silenziose babbucce di seta: il manto giallo e il cappuccio sventolavano dietro di lei.

«Le maschere! Le maschere!» gridò. «Attenti! Attenti!» Buttò loro addosso, coprendoli fino al collo, un drappo viola opaco, nascondendo la figura vestita di Hisvet, quella svestita del Mouser, e il vassoio che stava tra loro. «Vostro padre sta arrivando con una scorta armata, mia signora!» E si inginocchiò accanto alla testata del letto, accanto a Hisvet, piegando la te-

sta nascosta dalla maschera gialla in atteggiamento servile.

La maschera bianca e quella viola erano appena ritornate al loro posto quando le tende d'argento appena ricadute vennero scostate bruscamente. Comparvero Hisvin e Skwee, ambedue smascherati, seguiti da tre ratti picchieri. Nonostante la presenza delle enormi bestiacce nelle gabbie, il Mouser stentò a scacciare l'illusione che tutti i ratti fossero effettivamente alti più di cinque piedi.

Hisvin divenne paonazzo in viso, mentre osservava la scena. «Oh, quale mostruosità!» gridò rivolto a Hisvet. «Oh, vergognosa sozzura! Darti al bel tempo con il mio collega!»

«Non fare il drammatico, paparino» ribatté Hisvet, poi bisbigliò al Mouser, laconicamente: «Uccidilo subito. Ti aiuterò io con Skwee e con gli altri.»

Il Mouser frugò a tentoni sotto la coperta per cercare il Cesello, e nello stesso tempo, volgendo verso Hisvin la candida maschera indiamantata, disse in tono tranquillo: «Calmatevi, conziliere. Ze la voztra divina figliola mi ha prezcelto tra tutti gli altri, ratti e uomini, è forze colpa mia, Hizvin? O zua? L'amore non conozce leggi.»

«Me la pagherete con la vostra testa, Grig» urlò Hisvin, avanzando verso il letto.

«Papà, sei diventato un puritano rimbambito» fece Hisvet in tono secco, quasi offeso. «Ti abbandoni a scenate all'antica proprio la notte della tua grande vittoria. Sei finito, ormai. Il tuo posto in Consiglio dovrò prenderlo io. Diglielo anche tu, Skwee. Paparino caro, sono convinta che tu sia furiosamente geloso di Grig perché non ci sei tu, al suo posto.»

Hisvin urlò: «Oh, sozzura che un tempo era mia figlia!» E strappandosi con l'energia degna d'un giovane uno stiletto dalla cintura, lo avventò contro il collo di Hisvet, tra la maschera viola e la coperta... Ma Frix, sollevandosi di scatto sulle ginocchia, mise fulmineamente in mezzo la mano aperta, come per respingere un pallone.

La lama sottile come un ago le trapassò il palmo fino all'impugnatura e venne strappata alla stretta di Hisvin.

Ancora appoggiata su un ginocchio, il palmo sinistro trafitto dalla lama lucente e sgocciolante di sangue rosso, Frix si girò verso Hisvin e, protendendo graziosamente l'altra mano, disse in tono chiaro e accattivante: «Frenate la collera per il bene di tutti, o caro padre della mia cara padrona. Senza dubbio, tali questioni possono venire composte facendo appello alla serena ragione. Non dovete litigare tra voi questa notte, la più grandiosa di

tutte le notti.»

Hisvin impallidì e arretrò di un passo, probabilmente sconvolto dalla compostezza preternaturale di Frix, che in realtà era tale da dare i brividi a un uomo e persino a un ratto.

La mano ansiosa del Mouser si strinse intorno all'impugnatura del Cesello. L'uomo si preparò a scattare per precipitarsi nell'appartamento di Grig, raccogliendo lungo la strada il fardello degli abiti. Ad un certo momento, durante l'ultima dozzina di battiti del cuore, il suo grande eterno amore per Hisvet era defunto, e adesso cominciava già a puzzare.

Ma proprio in quel momento i tendaggi viola si aprirono e dalla strada che il Gatto aveva scelto per fuggire piombò Hreest, avvolto nelle vesti nere ornate d'oro; brandiva lo stocco e lo stiletto. Lo seguivano tre ratti della guardia, in divisa verde, con le spade snudate. Il Mouser riconobbe lo stiletto che Hreest impugnava: era il suo Zampino.

Frix passò svelta dietro al letto, e si mise nella stessa posizione di poco prima, tra la gabbia della vipera e quella dello scorpione, lo stiletto ancora piantato attraverso il palmo come un grosso spillone. Il Gatto la sentì mormorare rapidamente: «La trama si complica. Entrano ratti armati da tutte le porte. Si avvicina la scena madre.»

Hreest si arrestò di colpo e gridò con voce sonante a Skwee e a Hisvin: «I resti smembrati del Consigliere Grig sono stati ritrovati incastrati contro la griglia d'uscita della fogna del Quinto Piano! La spia umana lo sta impersonando, nelle vesti dello stesso Grig!»

In quel momento, proprio nelle vesti, no, maschera a parte, pensò il Mouser, e in un tentativo disperato esclamò: «Zciocchezze! Quezta è una pazzia! Io zono Grig! Zarà ztato qualche altro ratto bianco malvaziamente azzazzinato!»

Hreest alzò lo Zampino e fissò il Mouser. Poi proseguì: «Ho scoperto questo stiletto di fattura umana, nell'appartamento di Grig. È evidente che la spia è qui.»

«Uccidetelo nel letto» ordinò con voce aspra Skwee, ma il Mouser, che aveva previsto l'inevitabile, era rotolato fuori dalle lenzuola, e si era messo in posizione di guardia, nudo, la maschera bianca di traverso, il Cesello che brillava lungo e mortale nella destra, mentre la sinistra, anziché lo stiletto, stringeva la cintura e il fodero afflosciato della spada, ripiegati in due.

Con una risata rabbiosa Hreest balzò verso di lui facendo balenare lo stocco, mentre Skwee sguainava la spada e si portava con un salto sul fon-

do del letto, sgretolando con gli stivali i calici di vetro che stavano sul vassoio sotto la coperta.

Hreest impegnò fino all'elsa il Cesello, deviando lateralmente le due lunghe spade, e avvicinandosi avventò lo Zampino. Il Mouser scostò violentemente lo stiletto con la cintura e con la spalla sinistra urtò il petto di Hreest, scaraventandolo all'indietro contro due dei ratti in uniforme verde che a loro volta furono costretti ad arretrare.

Quasi nello stesso istante, il Gatto effettuò una parata alta con il Cesello, deviando lo stocco di Skwee quando già stava per trapassargli la gola. Poi, cambiando fulmineamente fronte, scambiò qualche colpo con Skwee, lo costrinse ad abbassare la lama, e si avventò con forza. Il ratto biancovestito stava già ritirandosi verso i piedi del letto mentre Hisvet, ormai senza maschera, osservava la scena attentamente e con una certa irritazione. La punta dell'arma del Mouser raggiunse il polso di Skwee e vi si piantò.

Nel frattempo il terzo ratto vestito di verde, un gigante paragonabile ad un uomo alto sette piedi, che aveva dovuto chinarsi per entrare dalla porta, si era avventato pesantemente, anche se con una certa lentezza. Hreest si stava rialzando dal pavimento, mentre Skwee lasciava cadere il pugnale e si passava lo stocco nella mano illesa.

Il Mouser parò l'affondo del gigante a un pelo dal suo petto nudo, e restituì il colpo. Il gigante parò in tempo, ma l'uomo riuscì a insinuare il Cesello sotto la lama dell'avversario e, di slancio, gli trapassò il cuore.

Il gigante spalancò la bocca, scoprendo i grossi incisivi, e i suoi occhi si annebbiarono. Persino la sua pelliccia sembrò diventare opaca. Le armi gli caddero dalle mani inerti: rimase in piedi già morto, per un momento, prima di cominciare a cadere. In quell'istante il Mouser, piegandosi un po' sulla gamba destra, sferrò un calcio fortissimo con la sinistra. Colpì con il calcagno lo sterno del colosso, respingendo il cadavere lontano dal Cesello, e scagliandolo riverso contro Hreest e i suoi due ratti spadaccini vestiti di verde.

Uno dei sorci picchieri abbassò l'arma per correre contro il Mouser, ma in quel momento Skwee comandò, con voce tonante: «Basta con gli assalti individuali! Formiamo cerchio attorno a lui!»

Gli altri si affrettarono ad obbedire, ma in quella pausa brevissima, Frix abbassò lo sportello d'argento a una estremità della gabbia dello scorpione, e sebbene avesse ancora lo stiletto piantato nella mano sollevò la gabbia inclinandola nettamente, e mandò il suo terribile inquilino, con un lungo volo, ad atterrare ai piedi del letto. La bestiaccia si agitò, girando su se

stessa, sbattendo le chele, squassando le mandibole e levando minacciosamente il pungiglione sopra la propria testa. In proporzione, era grande come un grosso gatto.

Quasi tutti i ratti si affrettarono a puntargli contro le armi. Hisvet riprese il suo pugnale e si rannicchiò nell'angolo opposto del letto, preparandosi a difendersi contro il suo animaletto domestico. Hisvin girò dietro a Skwee.

Nello stesso istante, Frix abbassò la mano illesa sui medaglioni della vasca dei vermi luminosi. Il quadro con l'uomo e la leoparda si sollevò. Il Mouser non ebbe bisogno dell'incitamento, del sorriso frenetico e degli occhi ardenti della ragazza. Arraffando il fardello grigio dei suoi abiti, si lanciò su per la scala buia e ripida, salendo i gradini a tre per volta. Qualcosa gli passò sibilando sopra la testa, colpì con uno *zing* l'alzata di uno scalino di pietra più in alto di lui e ricadde tintinnando. Era il lungo pugnale di Hisvet, ed era stato lanciato con la punta in avanti. La scala diventò ancora più buia e il Gatto salì i gradini solo a due alla volta, stando chino il più possibile e aguzzando gli occhi per vedere davanti a sé. Udì smorzato, alle sue spalle, l'ordine stridulo di Skwee: «Inseguitelo!»

Con una smorfia, Frix si sfilò dal palmo lo stiletto di Hisvin, baciò leggermente la ferita sanguinante e, con un inchino, presentò l'arma al suo proprietario.

Nella camera da letto erano rimasti solo loro due, Hisvet, che si stava drappeggiando nella veste viola, e Skwee, che con i denti e la mano illesa si stava sistemando una benda intorno al polso ferito.

Trafitto da una dozzina di affondi, versando sangue scuro sul tappeto viola, lo scorpione fremeva ancora, riverso sul dorso, le zampe e le chele scosse da tremiti, il pungiglione che oscillava lento avanti e indietro.

Hreest, i due ratti spadaccini in divisa verde ed i tre picchieri si erano lanciati all'inseguimento del Mouser, e lo scalpiccio dei loro stivali sui gradini di pietra si era ormai perduto in distanza.

Aggrondato e tenebroso, Hisvin disse a Hisvet: «Comunque, dovrei ucciderti lo stesso.»

«Oh, paparino caro, non hai capito proprio ciò che è accaduto» rispose lei con voce tremula. «Il Gray Mouser mi ha costretta, minacciandomi con la spada. È stato uno stupro. E sempre minacciandomi con la spada sotto la coperta, mi ha costretto a dirti quelle cose orribili. Hai visto che appena ho potuto ho fatto del mio meglio per ucciderlo.»

«Puah!» sbruffò Hisvin, quasi voltandole le spalle.

«È *lei*, quella che bisognerebbe uccidere» affermò Skwee, indicando Frix. «È lei che ha fatto fuggire la spia.»

«Verissimo, o potente consigliere» riconobbe Frix. «Altrimenti vi avrebbe uccisi, e la vostra intelligenza è necessaria, anzi indispensabile, per dirigere il grande assalto di stanotte contro Lankhmar di Sopra.» Poi tese verso Hisvet il palmo stillante di sangue e disse sottovoce: «Con questa sono due volte, cara padrona.»

«Verrai ricompensata per questo» disse Hisvet, atteggiando le labbra in un piglio pudico. «E per aver aiutato la spia a fuggire, e per non aver impedito lo stupro, verrai frustata fino a quando non avrai più la forza di urlare... domani.»

«Con grande gioia, mia signora... domani» rispose Frix, riacquistando in parte il suo tono gaio. «Ma questa notte c'è molto lavoro da fare. Nella Sala Azzurra delle Udienze, nel palazzo di Glipkerio. C'è lavoro per tutti e tre. E subito, credo, mio signore» aggiunse con deferenza, rivolgendosi a Hisvin.

«È vero» riconobbe quello, trasalendo. Per tre volte deviò lo sguardo, con una smorfia, dalla figlia alla schiava, poi alzando le spalle disse: «Venite.»

«Come potete fidarvi di loro?» domandò Skwee.

«Devo fidarmi» rispose Hisvin. «Sono necessarie, se voglio controllare Glipkerio. Intanto, il vostro posto è il comando supremo, al tavolo del Consiglio. Siss avrà bisogno di voi. Venite!» ripeté alle due ragazze. Frix manovrò i medaglioni. Il secondo quadro si alzò, e i tre salirono la scala.

Skwee camminò avanti e indietro nella camera da letto, a testa china, immerso in pensieri di collera, scavalcando automaticamente il cadavere del gigantesco ratto spadaccino e girando intorno allo scorpione che si dibatteva ancora. Quando finalmente si fermò, alzò lo sguardo e lo posò sul tavolino carico delle boccette nere e bianche delle pozioni magiche. Si avvicinò con il passo di un sonnambulo o di chi cammina nell'acqua. Per qualche attimo giocherellò oziosamente con le boccette, girandole qua e là. Poi disse a se stesso, a voce alta: «Oh, perché mai uno può essere un genio, comandare un esercito immenso e operare instancabilmente e ragionare con acume adamantino, e tuttavia essere basso come un insetto, cieco come un verme? La verità sta davanti ai nostri musi dentati e noi non la vediamo mai... perché noi ratti abbiamo accettato la nostra piccolezza, ci siamo lasciati ipnotizzare dalle nostre dimensioni minuscole, dalla nostra incapacità di abbandonare le soffocanti gallerie che ci tengono prigionieri,

di uscire da questa carreggiata poco profonda e mortale, le cui basse pareti ci guidano soltanto a un fetido mucchio di rifiuti o a una stretta cripta sepolcrale.»

Levò gli occhi azzurro-ghiaccio e fissò freddamente, nello specchio d'argento, la propria immagine dal vello argentato. «Nonostante la tua grandezza, Skwee» disse a quell'immagine, «hai sempre pensato in piccolo, per tutta la tua esistenza di ratto. Ora una volta tanto, Skwee, pensa in grande!» Con uno scatto di rabbiosa decisione, prese una delle boccette bianche e l'intascò, esitò, poi si mise nella borsa tutti i piccoli recipienti bianchi, esitò ancora, quindi con una spallucciata e una smorfia sardonica vi aggiunse anche le boccette nere e uscì a passo svelto dalla stanza.

Rovesciato sul dorso sopra il tappeto viola, lo scorpione agitava ancora le zampe, debolmente.

CAPITOLO QUATTORDICESIMO

Nella luce della luna ancora bassa, Fafhrd scalò svelto le alte Mura della Palude per penetrare in Lankhmar, nel punto dove lo aveva scaricato Sheelba, un tiro di freccia più a sud della Porta della Palude. «Alla porta, potresti incontrare gli inseguitori neri» gli aveva detto Sheelba. Fafhrd ne aveva dubitato. Certo, i cavalieri neri correvano come il vento, ma la capanna dello stregone aveva attraversato l'erbamarina come un uragano in formato ridotto, e sicuramente era arrivata prima di loro. Tuttavia, non aveva voluto discutere. Gli stregoni sono soprattutto venditori molto convincenti, sia che ti travolgano con un fiume di parole, come Ningauble, sia che ti manovrino con silenzi carichi di significato, come Sheelba. Lo stregone della palude aveva continuato a tacere per tutto il tragitto, tra i sussulti, gli ondeggiamenti e i balzi che avevano sconvolto lo stomaco di Fafhrd.

Le vecchie mura offrivano ottimi appigli per le mani e per i piedi. L'arrampicata era veramente un gioco da bambini per chi, in gioventù, aveva scalato l'Obelisco Polare tra i gelidi Monti dei Giganti. Lo preoccupava assai più quello che avrebbe potuto trovare in cima al muro, quando per qualche attimo sarebbe stato indifeso nei confronti di ogni nemico piazzato lassù, sopra di lui.

Ma soprattutto cresceva in lui lo stupore per l'oscurità e il silenzio in cui era immersa la città. Dov'era il fragore della battaglia? Dov'erano le fiamme degli incendi? E se Lankhmar era già stata conquistata, come sembrava più probabile, data l'enorme inferiorità numerica di uno a cinquanta, nono-

stante l'ottimismo di Ningauble, dov'erano le grida dei torturati, le urla delle donne violentate, il clamore gioioso dei vincitori?

Arrivò in cima al muro, poi si issò e scavalcò l'ampio parapetto, passando attraverso la feritoia, pronto a sguainare l'Astagrigia e l'ascia. Ma il parapetto era vuoto, a quanto poteva constatare sbirciando in tutte le direzioni.

Sotto, la Via del Muro era buia ed egualmente deserta. La Via del Denaro, che si estendeva verso occidente ed era inondata dal pallido chiaro di luna, era del tutto sgombra. E il silenzio era ancora più marcato di quando lui aveva scalato le mura: pareva riempire la grande città, come acqua che colmasse una coppa fino all'orlo.

Fafhrd era turbato. I conquistatori di Lankhmar se ne erano già andati, portandosi via tutti i tesori e gli abitanti con una flotta o una carovana incredibilmente colossale? Si erano rinchiusi, insieme alle vittime imbavagliate, nelle case silenziose per celebrare nelle tenebre un rito di torture collettive? Era stato un esercito di demoni, non di esseri umani, che aveva assediato la città e ne aveva fatto scomparire gli abitanti? Oppure la terra si era spalancata per inghiottire vincitori e vinti, prima di richiudersi? Oppure la storia che gli aveva raccontato Ningauble era una frottola stregonesca? Ma anche quella spiegazione, pur essendo la meno improbabile, non bastava a spiegare la spettrale desolazione della città.

O forse, proprio in quel momento si stava svolgendo sotto i suoi occhi una furiosa battaglia, e qualche incantesimo di Ningauble o di Sheelba gli impediva di vederla, di udirla, persino di sentirne l'odore... forse fino a quando non avesse compiuto la missione di suonare le campane, come gli aveva ingiunto Ningauble.

L'idea di quella missione continuava a non piacergli. Con l'immaginazione, si raffigurava gli Dei *di* Lankhmar che riposavano avvolti nelle scure bende di mummia e nelle nere toghe putrefatte, i fulgidi occhi neri che sbirciavano tra le fasce impregnate di resina, i mortali scettri neri deposti al loro fianco, e attendevano un'altra chiamata da parte della città che li aveva dimenticati e che pure li temeva, e che a loro volta essi odiavano pur difendendola. Svegliare con la mano nuda una nidiata di ragni in una tana tra le rocce del deserto sembrava un atto molto più saggio che destare quegli esseri. Eppure una missione era una missione, e bisognava compierla.

Scese la scala di pietra più vicina, a tre gradini alla volta, e si avviò verso ovest, lungo la Via del Danaro, che un isolato più a sud correva parallela alla Via delle Arti. Aveva l'impressione di sfiorare figure invisibili.

Quando attraversò Via del Buon Mercato, buia e deserta quanto le altre, gli parve di sentir giungere da nord mormorii e cantilene: erano così deboli che dovevano provenire almeno dalla Strada degli Dei. Tuttavia continuò il percorso prestabilito: avrebbe seguito Via del Danaro fino a Via delle Monache, e poi avrebbe continuato verso nord per tre isolati, fino alla maledetta torre campanaria.

Anche Via delle Baldracche, che era ancora più tortuosa di Via del Buon Mercato, appariva vuota; ma Fafhrd l'aveva superata da meno di un isolato quando sentì, alle sue spalle, uno scalpiccio di stivali e uno sferragliare di armature. Acquattandosi nell'ombra, vide una doppia squadra di guardie che attraversava a passo svelto il tratto di strada illuminato dalla luna e si avviava lungo Via delle Baldracche, in direzione della Caserma del Sud. Le guardie si tenevano vicine, si guardavano intorno, e tenevano le armi in pugno, sebbene non si scorgesse neppure l'ombra di un nemico. La scena pareva confermare l'ipotesi di Fafhrd: doveva trattarsi d'un esercito di invasori invisibili. Più sconvolto di prima, affrettò il passo.

Poi cominciò a notare, qua e là, fili di luce che filtravano da qualche finestra chiusa, ai piani superiori delle case. Quei rettangoli incorniciati da un fioco chiarore accrebbero in lui la sensazione di un orrore sovrannaturale. Qualunque cosa, si disse, sarebbe stata meglio di quel silenzio, infranto solo dal passo echeggiante dei suoi stivali sui ciottoli imbiancati dalla luna. E al termine del percorso, lo attendevano le mummie!

Lontano, fiochi e smorzati, suonarono undici rintocchi. Poi all'improvviso, mentre attraversava la Via dell'Argento, nera e stretta, Fafhrd udì un fruscio molteplice, simile a quello della pioggia: ma le stelle brillavano fulgide sopra di lui, affievolite solo dal chiaro di luna, e non cadeva neppure una goccia. Allora si mise a correre.

A bordo del *Calamaro*, come avesse udito un richiamo che non poteva ignorare nonostante le sue paure, il gattino spiccò il lungo balzo dagli ombrinali al molo, si arrampicò e corse via, nel buio, con il pelo nero irto sul dorso e gli occhi di smeraldo accesi dallo spavento e dall'attesa del pericolo.

Glipkerio e Samanda sedevano nella Sala delle Fruste, scambiandosi ricordi e bevande, in modo che una leggera ebbrezza li rendesse dell'umore più adatto per la fustigazione di Reetha. L'obesa maestra di palazzo aveva ingurgitato boccali di vino scuro di Tovilyis, e adesso l'abito di lana nera era madido di sudore, e goccioline salate brillavano su ogni pelo degli

spettrali baffi neri. Il sovrano, intanto, sorseggiava il vino violetto di Kiraay, che Samanda era andata a prendere personalmente in dispensa poiché i camerieri e i paggi non avevano risposto allo squillo del campanello d'argento, e neppure a quello imperioso del campanello di bronzo. La donna aveva detto: «Hanno paura di muoversi, perché le vostre guardie se ne sono andate. Li frusterò a dovere... ma solo quando vi sarete goduto il vostro spasso speciale, piccolo sovrano.»

Ora, trascurando per il momento tutti i rari, ingemmati strumenti di tortura appesi intorno a loro, e dimenticando la minaccia dei roditori incombente su Lankhmar, i loro pensieri erano tornati a tempi più semplici e felici. Glipkerio, con la corona di viole un po' avvizzite posta di sghimbescio sul capo, stava dicendo, con risatine eccitate: «Vi ricordate quando vi ho portato il mio primo gattino da buttare nel fuoco?»

«Se me lo ricordo?» ribatté Samanda, con affettuosa ironia. «Oh, padroncino, ricordo quando mi portaste la vostra prima mosca, per mostrarmi come eravate bravo a strapparle le zampe e le ali. Eravate un marmocchietto, ma già così alto!»

«Sì, ma quel gattino» insistette Glipkerio. Il vino violetto gli sgocciolò sul mento, mentre trangugiava un sorso frettoloso dalla coppa sorretta con mano tremante. «Era nero, con gli occhi azzurri appena schiusi. Radomix cercava di fermarmi... allora viveva a palazzo... Ma voi lo scacciaste urlando.»

«Sicuro» confermò Samanda. «Quel bamboccio dal cuore tenero! E ricordo come urlava e sfrigolava il gattino, e quanto avete pianto voi, dopo, perché non ne avevate un altro da buttare nel fuoco. Per distrarvi e consolarvi, spogliai e frustai un'apprendista ancella alta e magra quanto voi, con delle lunghe trecce bionde. Fu prima che cominciaste a detestare i capelli» aggiunse, asciugandosi i baffi, «e faceste rasare tutti i ragazzi e le ragazze. Pensavo che fosse ormai venuto il momento, per voi, di dedicarvi a piaceri più virili, e infatti dimostrate la vostra eccitazione in modo inequivocabile!» Con uno scroscio di risa, Samanda si sporse e gli diede uno spintone confidenziale con il pollice.

Eccitato da quel solletico e dai suoi pensieri, il sovrano di Lankhmar si alzò, alto e nero come un cipresso nella sua toga, anche se un cipresso non poteva fremere quanto lui, se non forse durante un terremoto o sotto l'influsso di una potentissima stregoneria. «Venite» esclamò. «Sono suonate le undici. Abbiamo poco tempo, poi dovrò correre nella Sala Azzurra delle Udienze per incontrare Hisvin e salvare la città.»

«Giusto» dichiarò Samanda; si alzò puntellando i robusti avambracci sulle ginocchia e poi spinse via dall'enorme deretano la poltrona che la stringeva. «Quali fruste avete scelto per quella civetta impudente e traditrice?»

«Nessuna, nessuna» gridò Glipkerio, in tono di impaziente gaiezza. «In fondo, mi sembra che la migliore sia sempre quella vecchia frusta per cani ben oliata che portate appesa alla cintura. Dobbiamo affrettarci, cara Samanda, affrettarci!»

Reetha si sollevò di scatto sul letto dalle lenzuola fresche non appena sentì uno scricchiolio. Scacciando gli incubi con una scrollata della testa rasata, cercò a tentoni, freneticamente, la bottiglia che le avrebbe dato la protezione dell'oblio.

Se la portò alle labbra, ma indugiò un istante prima di sollevarla. La porta non si era ancora aperta, e lo scricchiolio era stato stranamente stridulo e minuto. Sbirciò oltre l'orlo del letto, e vide che urta porticina alta meno di un piede si era aperta verso l'esterno, al livello del pavimento, nei pannelli di legno apparentemente privi di giunture. Dal varco uscì svelto, in silenzio e chinando un poco la testa, un omettino ben fatto, magro e muscoloso, che portava con una mano un fardello grigio, e con l'altra una spadina giocattolo nuda quanto lui.

L'omino si chiuse alle spalle la porta che sembrò sparire, e diede un'occhiata penetrante in giro.

«Gray Mouser!» gridò Reetha, balzando dal letto e buttandosi in ginocchio vicino a lui. «Sei tornato da me!»

Lui rabbrividì, tappandosi le orecchie con le minuscole mani ingombre.

«Reetha» implorò, «non urlare più in quel modo. Mi spacchi il cervello.» Parlava lentamente e nel tono più profondo che gli era possibile, ma per la ragazza quella voce era stridula e rapida, sebbene intelligibile.

«Scusami» mormorò contrita, frenando l'impulso di raccoglierlo e di stringerlo al seno.

«Va bene» fece lui, brusco. «Adesso cerca qualcosa di pesante e mettilo contro la porta. Mi stanno inseguendo certi tipi che non ti farebbe piacere incontrare. Sbrigati, ragazza!»

Reetha non si mosse; invece suggerì, concitata: Perché non ricorri alla magia per ritornare grande?

«Non ho il necessario» rispose lui, esasperato. «Ne avevo una boccetta a portata di mano, e come qualunque altro imbecille ubriacato dal sesso non

ho pensato a prenderla. Adesso muoviti, Reetha!»

Scoprendo all'improvviso il proprio potere contrattuale, la ragazza si limitò a chinarsi un poco di più verso di lui ed a sorridere, altezzosamente anche se con tenerezza: «Con che razza di sgualdrina grande come una bambola ti sei messo, adesso? No, non occorre che tu mi risponda, ma prima che io mi muova per aiutarti, devi darmi sei capelli strappati alla tua cara testa. Ho le mie buone ragioni per chiederteli.»

Il Mouser cominciò a ribattere, poi pensò che non era il caso, e servendosi del Cesello si recise una ciocca di capelli, la posò nell'enorme palmo lucido e segnato da solchi incrociati: in confronto, i suoi capelli sembravano quelli di un neonato, tanto erano fini, sebbene fossero molto lunghi e molto scuri.

Reetha si alzò svelta, corse al tavolino da notte e lasciò cadere i capelli nella pozione di Glipkerio. Poi, spolverandosi le mani sopra la coppa, si guardò intorno. L'oggetto più indicato allo scopo che riusciva a vedere era lo scrigno d'oro pieno di gemme sciolte. Lo trascinò contro la porticina, quando il Mouser le indicò il punto in cui si trovava.

«Questo dovrebbe fermarli per un po'» fece lui, notando avidamente le gemme iridate più grosse dei suoi pugni. «Ma sarà meglio che prenda anche...»

Reetha si lasciò cadere in ginocchio e domandò, pensierosa: «Non tornerai più normale?»

«Non fare tremare il pavimento! Sì, certo! Fra un'ora o anche meno, se posso fidarmi di quel traditore del mio stregone. E adesso, Reetha, mentre io mi vesto, prendi per piacere...»

Una chiave tintinnò dolcemente e una serratura scattò sommessa. Il Mouser si sentì trascinato in aria da Reetha, sul bianco letto soffice ed elastico, e un candido lenzuolo traslucido li coprì.

Poi sentì aprirsi la porta grande.

In quel momento una mano gli si posò sulla testa, costringendolo ad acquattarsi; mentre stava per protestare, Reetha bisbigliò, con un rombo simile a quello d'una leggera risacca: «Non fare un bozzo nel lenzuolo. Qualunque cosa succeda, resta fermo e stattene nascosto, se ci tieni alla vita.»

Poi squillò una voce che pareva fatta di mille trombe, fortunatamente smorzata dal lenzuolo. «Quell'impudente ragazza si è infilata nel mio letto! Oh, che disgusto! Mi sento svenire. Vino! Ah! *Aaaarrrggghhh!*» Poi vennero colpi di tosse e sibili sputacchianti da spaccare i timpani, e poi di nuovo le trombe, un po' più soffocate, come imbottite di flanella, ma anco-

ra più furiose. «Quella sudicia, diabolica sgualdrina ha messo dei capelli nella mia pozione! Oh, frustatela, Samanda, fino a quando sarà tutta a righe come una stuoia di bambù! Frustatela fino a quando mi leccherà i piedi e mi bacerà gli alluci per implorare misericordia!»

Poi giunse un'altra voce, come d'una dozzina di enormi tamburi, che tuonava attraverso il lenzuolo e batteva sui timpani del Gatto, sottili come foglie d'oro. «Lo farò, padroncino. E non vi ascolterò se mi chiederete di desistere. Scendi di lì, ragazza, o devo farti scendere a frustate?»

Reetha si trascinò verso la testata del letto, allontanandosi da quella voce. Il Mouser la seguì, strisciando dietro di lei, benché il materasso sobbalzasse come una nave bianca in un mare in tempesta, e il lenzuolo pareva una volta bassa di nebbia. Poi all'improvviso la nebbia venne trascinata via, quasi da un vento sovrannaturale, e sopra di lui si affacciò un gigantesco sole doppio, rosso e nero: il volto di Samanda infiammato dal vino e dalla collera e i capelli neri acconciati in una sfera irta di spilloni. E il sole aveva una coda nera... la frusta levata di Samanda.

Il Mouser balzò verso di lei attraverso il letto in disordine, brandendo il Cesello e stringendo ancora sotto l'altro braccio il fardello grigio dei suoi vestiti.

La frusta, che stava per piombare su Reetha, cambiò direzione e scese fischiando verso di lui. Il Mouser spiccò un salto in alto con tutte le sue forze, e la sferza gli passò sotto i piedi nudi come la coda di un drago, mentre il fischio si abbassava bruscamente di tono. Conservando miracolosamente l'equilibrio nel ricadere, si lanciò di nuovo verso Samanda, la colpì con il Cesello all'enorme rotula drappeggiata di lana nera, e schizzò sul pavimento a parquet.

Come una folgore di ferro brunito, una grossa ascia si piantò nel legno vicino a lui, facendolo vibrare. Glipkerio aveva strappato una leggera ascia da combattimento dalla panoplia con sorprendente sveltezza e aveva mirato con esattezza incredibile.

Il Mouser sfrecciò sotto il letto, passò correndo sotto quello che, per lui, era un ampio portico buio dal soffitto basso, uscì dalla parte opposta e girò fulmineamente attorno al piede del letto per vibrare un fendente, da tergo, alla caviglia di Glipkerio.

Sbagliò la mira, perché Glipkerio si voltò. Samanda, zoppicando un po', accorse al fianco del suo sovrano. L'ascia e la frusta gigantesche si levarono di nuovo, pronte a piombare sul Mouser.

Con un grido isterico che per poco non rovinò definitivamente i timpani

del Mouser, Reetha scagliò la fiasca di cristallo piena di vino, che passò in mezzo alle teste di Samanda e di Glipkerio senza colpirli, ma bastò a farli indugiare per un momento.

Intanto, senza che nessuno se ne avvedesse in quel parapiglia, l'aureo scrigno dei gioielli aveva continuato a spostarsi, uno scossone dopo l'altro, dalla parete. Ormai la porticina era aperta quanto bastava per lasciar passare un ratto: e ne uscì Hreest, seguito dalla sua schiera armata. In totale, erano tre ratti spadaccini mascherati, due dei quali in uniforme verde, e tre picchieri a muso scoperto, con elmi e cotte di ferro brunito.

Atterrito da quella irruzione, Glipkerio si precipitò fuori dalla stanza, seguito a velocità poco inferiore da Samanda, i cui passi pesanti facevano tremare il pavimento di legno come scosse di terremoto.

Desideroso di combattere ed enormemente sollevato all'idea di affrontare nemici delle sue dimensioni, il Mouser si mise in guardia, facendosi scudo del fardello degli abiti e gridando terribilmente: «Fatevi avanti se volete morire, Hreest!»

Ma in quell'istante si sentì sollevare, con una rapidità che gli sconvolse lo stomaco, all'altezza del seno di Reetha.

«Mettimi giù! Mettimi giù!» gridò ancora preso dall'ardore della battaglia: ma fu inutile perché la ragazza ubriaca e barcollante lo portò fuori dalla stanza, e sbatté la porta dietro di sé, scardinando ancora una volta i timpani del Mouser, e stroncando la picca di uno dei ratti che la stava inseguendo.

Samanda e Glipkerio correvano verso un'ampia tenda azzurra lontanissima, ma Reetha corse nella direzione opposta, verso la cucina e gli alloggi dei servitori, tenendo stretto il Mouser, con il fardello grigio che sobbalzava e la spadina ormai inutile, nonostante le sue proteste stridule e le sue lacrime di rabbia.

Da ogni parte, i ratti lanciarono il loro grande assalto contro Lankhmar, mezz'ora prima di mezzanotte, uscendo soprattutto dalle tane dorate. Vi furono alcune sortite premature, per esempio sulla Via dell'Argento, e altrove vi furono alcuni ritardi, là dove i passaggi erano stati scoperti e otturati dagli umani all'ultimo momento: ma nel complesso l'attacco fu simultaneo.

Per prime uscirono da Lankhmar di Sotto schiere selvagge di ratti che correvano a quattro zampe, una feroce cavalleria senza cavalieri, composta da individui provenienti dalle gallerie fetide e dai cunicoli sotto i tuguri della città, roditori che quasi non conoscevano la civiltà e parlavano al

massimo un lankhmarese storpiato, aiutandosi con pigolii e squittii. Alcuni combattevano solo con i denti e le unghie, proprio come i primitivi. Tra loro c'erano i guerrieri più scatenati e i gruppi inviati in missione speciale.

Poi uscirono i sicari e gli incendiari, con torce, resine e oli: il fuoco, che fino a quel momento non era stato usato, faceva parte del grande piano, anche se rappresentava un grave pericolo per le gallerie dei piani più alti. Si calcolava che la vittoria sarebbe stata ottenuta abbastanza rapidamente per poter obbligare gli umani a spegnere gli incendi.

Infine uscirono i ratti armati e corazzati: camminavano tutti sulle zampe posteriori, eccettuati quelli che trasportavano le scorte di proiettili e le parti dei pezzi d'artiglieria leggera destinati a venir montati allo scoperto.

Le sortite precedenti erano state effettuate quasi esclusivamente attraverso le tane delle cantine o al piano terreno, o passando dai tombini per le strade. Ma il grande assalto di quella notte venne sferrato, ovunque era possibile, attraverso i pertugi dei piani superiori e delle soffitte, cogliendo di sorpresa gli umani nei locali ritenuti sicuri in cui si erano rinchiusi, e costringendoli a precipitarsi per le strade in preda al panico.

Era un cambiamento radicale, rispetto alle notti ed ai giorni precedenti in cui i ratti erano saliti in ondate e in torrenti di pece. Adesso cadevano dall'alto come una pioggia nera, all'interno degli edifici, sgusciavano dalle pareti ritenute compatte, e provocavano scompiglio e terrore. Qua e là, soprattutto sotto le gronde, cominciarono a divampare le fiamme.

I ratti apparvero all'interno di quasi tutti i templi e i santuari che costeggiavano la Strada degli Dei, scacciandone i fedeli fino a quando l'ampia via fu un mulinare di umani troppo atterriti per avventurarsi nelle buie strade laterali o per creare più di qualche sacca di resistenza organizzata.

Nella sala delle assemblee della Caserma del Sud, Olegnya, Terrore dei Mingol, arringava sputacchiando una massa di militari annoiati che secondo la tradizione avevano lasciato fuori le armi, poiché in passato i soldati di Lankhmar le avevano adoperate contro gli oratori più esasperanti o semplicemente più noiosi. Mentre perorava: «Voi che avete combattuto il nero behemoth e il leviatano, voi che avete opposto i saldi petti ai Mingol e ai Mirphiani, voi che avete spezzato i quadrati irti di lance di Re Krimaxius e volto in fuga i suoi elefanti corazzati, voi non dovete lasciarvi sgomentare da sudice bestiacce...» otto grossi sportelli si aprirono nella parete di fondo, e da quegli orifici sinistri una batteria mascherata di balestrieri lanciò dardi sibilanti contro il vecchio, appassionato generale. Cinque colpirono il segno, uno gli si piantò nella strozza; gorgogliando orribilmente

cadde dal podio.

Poi le balestre vennero puntate sugli ascoltatori, sbigottiti ma ancora presi dal torpore, alcuni dei quali applaudivano la morte di Olegnya come se fosse stata la capriola di un attore. Da altri sportelli vennero lanciati fosforo bianco e fasci di stracci dal cuore di resina, intrisi d'olio e incendiati, mentre da varie tane più basse vapori nocivi preparati nelle fogne venivano spinti nella sala a forza di mantici.

A gruppi, i soldati e i poliziotti si lanciarono verso le porte, e le trovarono sbarrate dall'esterno: era stato uno dei successi più sorprendenti dei gruppi speciali, favorito dal fatto che a Lankhmar le cose erano sistemate in modo che fosse possibile sterminare i militari, in caso di ammutinamento. Con le armi introdotte di nascosto nella sala e con quelle degli ufficiali, venne improvvisato un controfuoco diretto contro le tane: ma costituivano obiettivi difficili, e quei guerrieri si aggiravano quasi tutti disperati e impotenti come i fedeli nella Strada degli Dei, tossendo e gridando, per il momento turbati più dai vapori fetidi e dai fumi soffocanti delle minuscole fiammelle che dal pericolo d'incendio.

Intanto, il gattino nero stava acquattato in cima a un barile nella zona dei granai, mentre una schiera di ratti armati gli passava davanti. La bestiola tremava di paura, eppure si sentiva spinta verso il centro della città da un impulso misterioso che non comprendeva, ma che non poteva ignorare.

All'ultimo piano della casa di Hisvin c'era una stanzetta, la cui porta e le cui finestre erano ben chiuse dall'interno, in modo che un osservatore, se ci fosse stato, si sarebbe chiesto come fosse stato possibile riuscire a tanto lasciando la stanza vuota.

Una grossa candela dalla fiamma azzurra, che aveva viziato un po' l'aria, non rivelava neppure un mobile, in quel locale; mostrava invece sei ampi bacini poco profondi che facevano parte del pavimento piastrellato. Tre di essi erano pieni di un denso liquido rossiccio, scosso talvolta da un lento fremito. Ognuna di quelle pozze era orlata da un bordo di polvere nera che non si mescolava al liquido. Lungo una parete c'erano scaffali carichi di boccette: quelle bianche stavano vicino al pavimento, quelle nere in alto.

Al livello del pavimento si aprì una minuscola porta. Hisvin, Hisvet e Frix uscirono in silenzio, in fila. Ognuno dei tre prese una fiala bianca, si accostò a un bacino rossiccio, vi scese senza esitare. La polvere scura e il liquido rossiccio rallentarono i loro passi, ma non li arrestarono, allontanandosi in increspature torpide dalle loro ginocchia. Presto, i tre arrivarono

al centro delle rispettive vasche, immersi fino alle cosce. Poi ciascuno vuotò la sua boccetta.

Per un lungo istante non vi furono cambiamenti, solo le increspature che si intersecavano e si spegnevano nella luce fioca della candela.

Poi ogni figura cominciò a crescere, mentre il livello del liquido nei bacini diminuiva. In una dozzina di battiti del cuore, le vasche si svuotarono del liquido e della polvere, mentre Hisvin, Hisvet e Frix stavano ritti, a grandezza naturale, perfettamente asciutti e tutti vestiti di nero.

Hisvin tolse le sbarre a una finestra che dava sulla Strada degli Dei, spalancò le imposte, trasse un profondo respiro, si sporse a guardare fuori per un attimo, cautamente, poi si girò verso le ragazze.

«È già cominciato» disse cupamente. «Ora affrettiamoci alla Sala Azzurra delle Udienze. Il tempo stringe. Avvertirò i nostri Mingol perché si radunino e ci seguano.» Le precedette verso la porta. «Venite!»

Fafhrd si issò sul tetto del tempio degli Dei *di* Lankhmar e indugiò per guardare indietro e in basso, prima di affrontare il campanile, anche se fino a quel momento la scalata era stata anche più facile di quella delle mura della città.

Gli sarebbe piaciuto molto sapere cosa significassero tutte quelle grida.

Dall'altra parte della strada c'erano parecchie case buie, tra le altre quella di Hisvin, e più oltre si levava il Palazzo dell'Arcobaleno, con i minareti dai colori pastello illuminati dal chiaro di luna (quello azzurro era il più alto), simili a una schiera di danzatrici alte e snelle dietro una falange di tozzi preti ammantati di nero.

Immediatamente sotto di lui c'era il pronao del tempio, buio anche se privo di tetto, e i gradini ampi e bassi che salivano dalla Strada degli Dei. Fafhrd non aveva neppure provato ad aprire le porte tarlate, fasciate di rame corroso. Non se l'era sentita di aggirarsi in cerca d'una scala in quell'oscurità polverosa, dove le sue mani brancolanti avrebbero potuto toccare forme avviluppate in bende di mummia e coperte di toghe nere, che forse non se ne stavano immobili come gli altri morti, ma si agitavano in preda a una collera sconfinata, come re anziani ma non ancora rimbambiti che non amavano venir disturbati nel sonno a mezzanotte. Perciò Fafhrd aveva pensato che fosse meglio arrampicarsi sul campanile dall'esterno; e che fosse egualmente meglio destare gli Dei *di* Lankhmar, se proprio era necessario, con i rintocchi lontani delle campane, piuttosto che toccando una spalla scheletrita avvolta in lini sgretolati o un piede ossuto.

Quando Fafhrd aveva incominciato la breve scalata, la Strada degli Dei era vuota, da quella parte, benché dalle porte spalancate dei templi sontuosi, i templi degli Dei *in* Lankhmar, uscisse una luce gialla e sgorgasse il suono lamentoso di molte litanie, mescolato agli accenti più netti delle preghiere e delle suppliche improvvisate.

Ma adesso la strada era un vortice di gente pallidissima, mentre altri uscivano a precipizio, urlando, dalle porte dei santuari. Fafhrd non riusciva ancora a vedere davanti a cosa fuggivano, e ancora una volta pensò a un esercito di nemici invisibili... dopotutto, per raffigurarseli, gli bastava immaginare dei Ghoul con le ossa invisibili. Ma poi notò che quasi tutti, laggiù, tra gli urli e i balzi guardavano a terra. Ricordò il bizzarro fruscio che lo aveva fatto fuggire dalla Via dell'Argento. Rammentò ciò che gli aveva detto Ningauble, circa il numero enorme e l'origine nascosta dell'esercito che assediava Lankhmar. E ricordò che la *Conchiglia* era stata affondata, il *Calamaro* catturato da ratti che avevano agito più o meno da soli. Poco a poco, un sospetto pazzesco prese forma nella sua mente.

Intanto, alcuni di coloro che erano fuggiti dai templi si erano buttati in ginocchio davanti allo squallido santuario sul quale si trovava lui: battevano la testa sui ciottoli e sui gradini lanciando frenetiche invocazioni d'aiuto. Come al solito, Lankhmar implorava i suoi macabri Dei solo nei momenti del bisogno più tremendo, quando tutto il resto era vano. Alcuni ardimentosi, proprio sotto Fafhrd, erano saliti nel portico buio, e battevano e strattonavano l'antica porta.

Vi fu un lungo scricchiolio, un cigolio, un rumore di qualcosa che si lacerava. Per un attimo, Fafhrd pensò che quelli di sotto avessero sfondato la porta e stessero per fare irruzione nell'interno. Ma poi li vide ridiscendere a precipizio i gradini in atteggiamento di terrore e prostrarsi come gli altri.

I grandi battenti si aprirono fino a lasciare un varco ampio una spanna. Poi, da quello stretto passaggio uscì dal tempio, al lume delle torce, una processione di figure minuscole che avanzarono e andarono a schierarsi lungo il bordo esterno del pronao.

Erano una quarantina di grossi ratti che camminavano eretti ed erano vestiti di toghe nere. Quattro di loro reggevano torce alte come lance, sovrastate da vivide fiamme biancazzurre. Ognuno degli altri portava qualcosa che Fafhrd, scrutando intento, non riuscì a discernere: un piccolo scettro nero? Tra loro ce n'erano tre bianchi: tutti gli altri erano neri.

Il silenzio cadde sulla Strada degli Dei, come se a un segnale segreto i persecutori degli umani avessero smesso di aggredirli.

I ratti nerotogati gridarono con voce stridula, all'unisono, in modo che persino Fafhrd poté sentirli chiaramente: «Abbiamo ucciso i vostri dèi, o lankhmariani! Ora siamo noi i vostri dei, o abitatori di Lankhmar. Sottomettetevi ai nostri fratelli terreni e non vi sarà fatto alcun male. Obbedite ai loro comandi. I vostri dèi sono morti, o lankhmariani! Noi siamo i vostri dèi!»

Gli umani che si erano prostrati continuarono a battere la fronte a terra. Altri tra la folla li imitarono.

Per un momento Fafhrd pensò di cercare qualcosa da scaraventare addosso a quella fila di piccoli, spaventosi esseri nerovestiti che avevano atterrito l'umanità. Ma lo assalì un pensiero agghiacciante: se il Mouser era stato ridotto a una frazione di se stesso e viveva nel fondo di una cantina, questo poteva significare soltanto che era stato trasformato in ratto da una magia perversa, probabilmente ad opera di Hisvin. Se avesse ucciso un qualunque sorcio, avrebbe potuto assassinare il suo compagno.

Decise di attenersi alle istruzioni di Ningauble. Cominciò a scalare il campanile abbrancandosi e issandosi con le lunghe braccia e piegando e raddrizzando le gambe ancora più lunghe.

Il gattino nero girò intorno all'angolo del tempio e sgranò gli occhietti di fronte all'orrido schieramento dei ratti nerotogati. Provò l'impulso di fuggire, e tuttavia non mosse un muscolo, come un soldato che sa di avere un dovere da compiere, anche se ha dimenticato o non conosce ancora quale sia quel dovere.

CAPITOLO QUINDICESIMO

Glipkerio sedeva, agitato, sull'orlo del divano d'oro a forma di conchiglia. L'ascia leggera da combattimento giaceva dimenticata sul pavimento azzurro accanto a lui. Prese da un tavolo basso un delicato scettro d'argento sormontato da una bronzea stella marina - ce n'erano a dozzine - e cercò di giocherellare, nervosamente. Ma era troppo agitato. Dopo pochi istanti, lo scettro gli schizzò dalle mani e cadde con un tintinnio musicale sulle piastrelle azzurre a una dozzina di passi di distanza. Allora intrecciò le dita lunghissime, e si dondolò, sconvolto.

La Sala Azzurra delle Udienze era illuminata soltanto da poche candele fuligginose e sgocciolanti. La tenda centrale era stata sollevata, ma visto in tutta la sua lunghezza il salone sembrava ancora più tetro. La scala che saliva al minareto azzurro era una spirale d'ombra. Oltre le arcate buie che

conducevano al portico, la grande navetta grigia in equilibrio sullo scivolo di rame luccicava misteriosamente nel chiaro di luna. Una scaletta d'argento portava alla botola, che adesso era aperta.

Le candele gettavano sulla parete interna, piastrellato d'azzurro, parecchie ombre mostruose di una figura obesa che pareva avere due teste, una sopra l'altra. Erano le ombre di Samanda, ritta e intenta a sorvegliare Glipkerio con ostinata attenzione, come si sorveglia un pazzo nell'imminenza di una crisi.

Finalmente Glipkerio, il cui sguardo non lasciava mai il pavimento, specialmente la base dei tendaggi azzurri che mascheravano le arcate, cominciò a borbottare, dapprima sottovoce, poi sempre più forte: «Non resisto più. Ratti armati liberi nel palazzo. Le guardie scomparse. Ho dei capelli in gola. Quell'orrida ragazza. Quell'indecente pupazzetto con la faccia del Mouser. Neppure un cameriere o un'ancella che risponda alle mie chiamate. Neppure un paggio per smoccolare le candele. E Hisvin non è venuto. Hisvin non verrà. Non ho più nessuno. Tutto è perduto. *Non resisto più. Me ne vado' Mondo, addio! Nehwon, addio! Cercherò un universo migliore!*»

Detto questo, si lanciò verso il portico, con uno svolazzo della toga nera, da cui cadde un ultimo petalo di viola.

Samanda lo seguì pesantemente, e lo raggiunse prima che avesse tempo di salire la scaletta d'argento, soprattutto perché il sovrano non riusciva a districare le proprie dita intrecciate. Lo cinse con un braccio enorme e lo ricondusse verso il divano delle udienze, liberandogli le dita e dicendo: «Su, su, niente gite in barca stanotte, padroncino. Restiamo sulla terraferma, nel vostro caro palazzo. Pensate: domani, quando tutto sarà finito, avremo tante deliziose fustigazioni. Intanto avete me per difendervi, cocchino: e io valgo un reggimento. Affidatevi a Samanda!»

Come se l'avesse presa in parola, Glipkerio, che stava cercando confusamente di divincolarsi, all'improvviso le buttò le braccia al collo, e quasi riuscì a sedersi sulla sua pancia obesa.

Una tenda azzurra si gonfiò e si aprì: ma era solo la nipote di Glipkerio, Elakeria, in un abito di seta grigia che minacciava di scoppiare da un momento all'altro. Negli ultimi giorni, la ragazza grassoccia e lasciva era ingrassata ancora di più, perché si era rimpinzata di dolciumi per consolarsi della fine della madre e della crocifissione del suo diletto uistitì, e soprattutto per placare i tristi presentimenti sulla propria sorte. Ma in quel momento una fiacca collera pareva gonfiarla ancora più del miele e dello zuc-

chero.

«Zio!» esclamò. «Dovete fare subito qualcosa! Le guardie se ne sono andate. Il mio paggio e la mia ancella non sono accorsi quando ho suonato il campanello, e quando sono andata a cercarli, ho trovato quell'insolente di Reetha... ma non doveva essere frustata?... che incitava tutti i paggi e le ancelle a ribellarsi contro di voi, o a fare qualcosa di altrettanto violento. E nell'incavo del braccio sinistro teneva un bambolotto vivo, vestito di grigio, che agitava una spadina aguzza... senza dubbio è stato lui che ha crocifisso Kwe-Kwe! Ed esortava quella banda a enormità ancora più atroci. Per fortuna, ho potuto allontanarmi inosservata.»

«Una rivolta, eh?» ringhiò Samanda, scostando Glipkerio e sganciandosi dalla cintura la frusta e la mannaia. «Elakeria, prendetevi cura dello zietto. Sapete bene, per via delle gite in barca» aggiunse in un rauco bisbiglio, battendosi un dito sulla tempia con aria d'intesa. «Intanto farò assaggiare a quelle baldracche e a quei cocchini nudi una controrivoluzione che non dimenticheranno mai.»

«Non abbandonatemi!» implorò Glipkerio, buttandosi di nuovo al collo di lei. «Ora che Hisvin mi ha abbandonato, voi siete la mia sola difesa.»

Un orologio scandì il quarto. Le tende azzurre si scostarono e Hisvin entrò con un passo misurato, diverso da quello abituale e convulso. «Per il bene e per il male, sono giunto in tempo» disse. Aveva il berretto e la toga nera, e una cintura dalla quale pendevano un calamaio, l'astuccio delle penne d'oca e un fascio di pergamene. Lo seguivano Hisvet e Frix, in sobrie vesti e stole di seta nera. Le tende azzurre ricaddero alle loro spalle. I tre volti incorniciati di nero avevano la stessa espressione grave.

Hisvin si avviò verso Glipkerio: vergognandosi un po' di fronte al comportamento normale dei nuovi venuti, il sovrano si era ricomposto. Stava ritto, in tutta la sua statura, sui piedi calzati di sandali d'oro, aveva riassestato alla meglio le pieghe disordinate della toga e si era raddrizzato sui riccioletti d'oro il cerchio di steli avvizziti, quanto restava della ghirlanda di viole.

«Gloriosissimo sovrano» intonò solennemente Hisvin, «vi porto le notizie peggiori...» (Glipkerio impallidì e ricominciò a tremare) «e le migliori.» Glipkerio si riprese un poco. «Prima quelle peggiori. La stella che con il suo approssimarsi aveva creato nei cieli la configurazione adatta si è spenta, come una candela smorzata dal soffio di un demone nero: i suoi fuochi sono stati estinti dalle onde buie dell'oceano celeste. Insomma, è sprofondata senza lasciare traccia, e perciò io non posso recitare il mio in-

cantesimo antisorci. Inoltre, ho il triste dovere di informarvi che in pratica i ratti hanno già conquistato Lankhmar. Tutti i vostri soldati vengono decimati nella Caserma del Sud. Tutti i templi sono stati invasi, e gli stessi Dei *di* Lankhmar sono stati assassinati alla sprovvista nei loro letti odorosi di spezie. I ratti, per una particolare cortesia che vi spiegherò, hanno rinviato soltanto la conquista del vostro palazzo.»

«Allora tutto è perduto» balbettò Glipkerio, pallido come il gesso. Girando la testa aggiunse, indispettito: «Ve lo avevo detto, Samanda! Non mi resta altro che l'ultimo viaggio. Addio, mondo! Addio, Newhon! Cercherò un universo...»

Ma questa volta la sua corsa verso il portico venne subito arrestata dalla grassa nipote e dall'obesa maestra di palazzo, che lo bloccarono stringendosi ai suoi fianchi.

«Ora ascoltate le notizie migliori» continuò Hisvin in tono più vivace. «Con grande rischio per la mia persona mi sono messo in contatto con i ratti. Risulta che essi hanno un'eccellente civiltà, sotto molti aspetti più raffinata di quella dell'uomo: anzi, da qualche tempo essi stanno guidando in segreto gli interessi e l'evoluzione dell'umanità. Oh, è una serena, piacevole civiltà, quella di cui godono i saggi roditori, e quando la conoscerete meglio lusingherà il vostro senso di equità... Comunque i ratti, che ora mi amano... ah, con quale rara diplomazia ho lavorato per voi, mio signore!... mi hanno comunicato le condizioni della resa, che sono inaspettatamente generose!»

Prese dalla borsa uno dei rotoli e dicendo: «Ve le riassumo» lesse: «... le ostilità cesseranno immediatamente... per ordine di Glipkerio, trasmesso dai suoi incaricati muniti dei suoi scettri d'autorità... Gli incendi verranno spenti e i danni verranno riparati dai lankhmariani sotto la direzione di... eccetera. I danni alle gallerie, alle latrine, ai luoghi di divertimento e agli ambienti dei ratti verranno riparati dagli umani... "adeguatamente ridotti di proporzioni", dovrebbe essere precisato. Tutti i soldati verranno disarmati, legati, rinchiusi in carcere... eccetera. Tutti i gatti, i cani, i furetti e le altre bestiacce nocive... beh, naturalmente. Tutte le navi e tutti i lankhmariani che si trovano all'estero... è abbastanza chiaro. Ah, ecco il punto. Ascoltate. Poi ogni lankhmariano ritornerà alle sue attività abituali, libero di disporre delle proprie azioni e dei propri averi... *libero*, avete sentito? e soggetto esclusivamente agli ordini del suo ratto o dei suoi ratti personali, che gli si sistemeranno sulla spalla o altrimenti nei suoi abiti, come giudicheranno più opportuno, e divideranno il suo letto. Ma i *vostri* ratti» proseguì

in fretta, tendendo la mano verso Glipkerio, che era divenuto pallidissimo e che era di nuovo in preda a tremiti e tic violenti, «i *vostri* ratti, in segno di deferenza per la vostra posizione, non saranno affatto ratti, bensì mia figlia Hisvet e, temporaneamente, la sua ancella Frix, che vi assisteranno giorno e notte e veglieranno su di voi, esaudendo ogni vostro desiderio, alla trascurabile condizione che voi obbediate ad ogni loro comando. Non vi sembrano condizioni eque, mio caro sovrano?»

Ma Glipkerio aveva ricominciato a borbottare: «Addio, mondo! Addio, Nehwon! Cercherò un...» mentre cercava di spingersi verso il portico e si dibatteva convulsamente per liberarsi dalle braccia di Samanda e di Elakeria. All'improvviso tuttavia si fermò, gridò: «Firmerò, naturalmente!» e tese la mano per afferrare la pergamena. Hisvin si affrettò a condurlo al divano e al tavolo, e a preparare l'occorrente per scrivere.

Ma c'era una difficoltà. Glipkerio tremava al punto che non soltanto non riusciva a scrivere, ma neppure a tenere la penna in mano. Il suo primo tentativo fece schizzare una cometa di gocce d'inchiostro sugli abiti di coloro che lo circondavano e sul viso coriaceo di Hisvin. Furono inutili tutti i tentativi di guidargli la mano, dapprima con delicatezza, e poi con forza.

Hisvin schioccò le dita, in preda a un'impazienza disperata, poi puntò all'improvviso un indice contro la figlia. Hisvet estrasse un flauto dalle pieghe della veste di seta nera e cominciò a suonare una melodia dolce e sonnolenta. Samanda ed Elakeria tennero fermo Glipkerio sul divano, a faccia in giù: una gli premeva le spalle, l'altra le caviglie. Frix gli posò un ginocchio sulle reni e con la punta delle dita cominciò a massaggiargli la spina dorsale, dalla nuca all'osso sacro, al ritmo della musica di Hisvet, evitando comunque di usare la mano sinistra, che aveva il palmo fasciato.

Glipkerio continuò a scuotersi convulsamente a intervalli regolari, ma poco a poco la violenza dei sussulti si attenuò e Frix poté cominciare a massaggiargli le braccia frementi.

Hisvin, che continuava a camminare avanti e indietro e faceva schioccare le dita, mentre le sue ombre si muovevano simili a quelle di ratti giganti in movimento confuso e in continuo cambiamento di dimensioni sulle piastrelle azzurre, notò all'improvviso gli scettri di comando e chiese: «Dove sono i paggi che avevate promesso di farmi trovare qui?»

Glipkerio rispose con voce spenta: «Nei loro alloggi. In rivolta. Voi mi avete sottratto le guardie che avrebbero dovuto tenerli a bada. Dove sono i vostri Mingol?»

Hisvin si arrestò di colpo e aggrottò la fronte. Il suo sguardo interrogati-

vo saettò verso gli immobili tendaggi azzurri della porta da cui era entrato.

Ansimando un poco, Fafhrd si issò su una delle otto finestre del campanile, sedette sul davanzale ed esaminò le campane.

Erano otto in tutto, e tutte molto grandi: cinque di bronzo, tre di ferro brunito, le une ricoperte di verderame pallido come il mare, le altre della ruggine terrosa dei millenni. Le corde si erano imputridite ed erano cadute ormai da secoli. Sotto le campane c'era un vuoto buio, attraversato da quattro stretti archi di pietra. Ne provò uno con il piede. Reggeva.

Fece oscillare la campana più piccola, una bronzea. Non emise alcun suono, eccetto un mesto cigolio.

Fafhrd sbirciò l'interno della campana, poi lo tastò. Il battaglio era caduto: l'anello che lo sosteneva si era arrugginito e aveva ceduto.

Anche i battagli delle altre campane erano scomparsi; probabilmente erano piombati in fondo alla torre.

Si accinse a usare l'ascia per battere un allarme sulle campane, ma poi scorse uno dei battagli caduti: era finito su un arco di pietra.

Lo sollevò a due mani, come una pesante clava, e avventurandosi spericolatamente sugli archi percosse tutte le campane, una dopo l'altra. Da quelle di ferro cadde una pioggia di ruggine.

Il clangore collettivo era più forte del tuono tra le montagne, quando la folgore si avventa da una nuvola bassa. Erano le campane meno musicali che Fafhrd avesse mai udito. Alcune emettevano i rintocchi contemporaneamente, e gli torturavano le orecchie. Dovevano essere state ideate e fuse da un maestro della disarmonia. Quelle bronzee stridevano, urlavano, rombavano, ruggivano, tuonavano e vibravano gridando. Quelle di ferro ringhiavano con gole arrugginite, singultavano come leviatani, pulsavano come il cuore della morte universale, rullavano come onde nere avventate su una costa di rocce lisce. Erano perfettamente intonate agli Dei *di* Lankhmar, a giudicare da ciò che Fafhrd aveva sentito dire di costoro.

Il frastuono metallico parve diminuire un poco, e il barbaro capì che stava diventando sordo. Ma continuò fino a quando ebbe percosso per tre volte ogni campana. Poi si affacciò alla finestra da cui era entrato.

La sua prima impressione fu che almeno la metà della folla umana stesse guardando verso di lui. Poi comprese che a far volgere verso l'alto quei visi illuminati dalla luna era stato il fragore dello scampanio.

Adesso erano molto più numerosi coloro che stavano inginocchiati davanti al tempio. Altri lankhmariani stavano accorrendo da oriente lungo la

Strada degli Dei, come se fossero inseguiti.

Sotto di lui, i ratti nerotogati stavano ancora eretti, in fila, aureolati da una torva autorità nonostante le dimensioni minuscole, e al loro fianco, ora, stavano due squadre di sorci in armatura, ognuno dei quali stringeva una piccola arma. Fafhrd, perplesso, aguzzò lo sguardo, poi ricordò le minuscole balestre che i ratti avevano adoperato a bordo del *Calamaro.*

Gli echi riverberanti delle campane si erano spenti in lontananza, oppure erano diventati troppo profondi perché le sue orecchie assordate li percepissero. Poi cominciò a udire, dapprima debolmente, mormorii e grida di orrore disperato che salivano dal basso.

Guardò di nuovo la folla, e vide molti ratti neri che si arrampicavano, senza incontrare resistenza, su alcuni degli umani inginocchiati, mentre altri avevano già qualcosa di scuro accovacciato sulla spalla destra.

Proprio sotto Fafhrd vi fu uno scricchiolio, uno stridore, un suono di qualcosa che si spezzava. Gli antichi battenti del tempio degli Dei *di* Lankhmar si spalancarono.

I volti bianchissimi che prima erano levati verso il campanile adesso erano puntati verso il pronao.

I ratti nerotogati e la loro soldataglia si voltarono.

A file di quattro, dal portone spalancato uscì una schiera di figure marroni, spaventosamente esili, anch'esse avvolte in toghe nere. Ognuna stringeva uno scettro nero. Il marrone era di tre sfumature: le antichissime fasce delle mummie, la pelle incartapecorita, tesa sugli scheletri, e le vecchie ossa nude.

I ratti balestrieri scaricarono contemporaneamente le loro armi. Gli scheletrici marciatori marroni continuarono ad avanzare imperturbabili. I ratti nerotogati restarono dov'erano, squittendo imperiosi. Poi un altro volo inutile di dardi scagliati dalle balestre. Poi, come fossero stocchi, gli scettri neri scattarono in avanti. Ogni sorcio che toccavano si raggrinziva di colpo e non si muoveva più. Altri ratti abbandonarono la folla, corsero avanti, e vennero uccisi nello stesso modo. La schiera marrone avanzava a passo regolare, come il destino in marcia.

Poi cominciarono gli urli, e gli umani raccolti davanti al tempio si dispersero, correndo nelle strade laterali o addirittura precipitandosi di nuovo nei templi da cui erano fuggiti. Come era prevedibile, i lankhmariani temevano gli dèi accorsi in loro aiuto più dei loro nemici.

Piuttosto sconvolto dalle conseguenze del suo scampanio, Fafhrd cominciò a ridiscendere dal campanile, dicendosi che doveva girare al largo

da quell'allucinante battaglia e cercare il Mouser nell'immenso palazzo di Glipkerio.

All'angolo del tempio, il gattino nero scorse colui che stava scendendo, riconobbe l'uomo grande e grosso che aveva graffiato e amato, e comprese che la forza da cui era inchiodato lì aveva qualcosa a che vedere con quell'uomo.

Il Gray Mouser uscì a passo deciso dalla cucina del palazzo e si avviò per un corridoio che portava agli appartamenti reali. Era ancora piccolissimo, ma almeno si era vestito. Al suo fianco marciava Reetha, armata di un lungo spiedo appuntito, di solito usato per arrostirvi una schidionata di costolette. Dietro di loro veniva una schiera disordinata di paggi armati di mannaie e di martelli, e di ancelle che impugnavano coltelli e forchettoni da rosticciere.

Il Mouser aveva insistito perché Reetha non lo portasse in braccio, in quella sortita, e la ragazza gli aveva lasciato fare a modo suo. In effetti, si sentiva molto più mascolino così: camminava con le sue gambe e di tanto in tanto agitava in aria il Cesello, con gesto minaccioso.

Doveva ammettere tuttavia che si sarebbe sentito molto meglio se avesse recuperato la sua statura normale, e se avesse avuto Fafhrd al suo fianco. Sheelba gli aveva detto che l'effetto della pozione sarebbe durato nove ore. L'aveva bevuta al massimo qualche minuto dopo le tre. Perciò avrebbe riacquistato le sue dimensioni un po' dopo la mezzanotte, se Sheelba non aveva mentito.

Alzò lo sguardo verso Reetha, più enorme di una gigantessa, armata di una lucente lancia d'acciaio alta quanto l'albero di una piccola nave, e si sentì rassicurato.

«Avanti!» strillò al suo esercito ignudo, sforzandosi di dare alla propria voce un tono profondo. «Avanti, a salvare dai ratti Lankhmar e il suo sovrano!»

Fafhrd si lasciò cadere sul tetto del tempio e si girò. La situazione era considerevolmente cambiata, là sotto.

Gli umani erano fuggiti... cioè, gli umani vivi.

Gli scheletrici marciatori marrone erano ormai usciti tutti dalla porta sottostante e stavano avanzando verso occidente, lungo la Strada degli Dei: era una processione di orridi fantasmi, a parte il fatto che quegli spettri erano opachi e i loro piedi ossuti battevano sonoramente sui ciottoli. Dietro

di loro, nel chiaro di luna, il pronao, i gradini e il marciapiede erano chiazzati dal nero dei ratti morti.

Ma i marciatori, ormai, si muovevano più lentamente, circondati da ombre più nere di quelle gettate dalla luna... un vero e proprio mare di ratti neri che li lambiva e cresceva da ogni parte, più rapidamente di quanto i mortali scettri neri potessero disperderlo.

Più avanti, dai due lati della Strada degli Dei, frecce incendiarie descrissero archi fiammeggianti nel buio e colpirono le prime file dei marciatori. A differenza dei dardi delle balestre, le frecce ottennero l'effetto voluto. Dove arrivavano a segno, i vecchi lini e la pelle impregnata di resina prendevano fuoco. I marciatori si arrestarono, smisero di uccidere i ratti, e cominciarono a strapparsi di dosso le frecce incendiarie, a spegnere a manate le fiamme che divampavano sulle loro persone.

Un'altra ondata di ratti arrivò a corsa lungo la Strada degli Dei, dalla parte della Porta della Palude; e dietro, su tre grandi cavalli, tre cavalieri stavano curvi sopra le selle e sferravano con le spade fendenti furiosi contro le minuscole belve. I cavalli e i mantelli e i cappucci dei cavalieri erano di un nero inchiostro. Fafhrd, che si riteneva ormai incapace di provare un brivido, fremette di nuovo. Sembrava che fosse entrata in scena la trinità della Morte.

I tiratori di frecce incendiarie, in parte, girarono su se stessi, e scagliarono alcune saette fiammeggianti verso i cavalieri neri: ma fallirono il bersaglio.

I cavalieri, tra uno scalpitio di zoccoli e un mulinare di spade, caricarono i due schieramenti di artiglieria. Poi si girarono verso gli scheletrici marciatori marrone, molti dei quali erano ancora avvolti dal fumo e dalle fiamme, e si tolsero i cappucci e i mantelli neri.

Il volto di Fafhrd si schiuse in un sogghigno che sarebbe apparso inspiegabile a chiunque sapesse che egli temeva l'apparizione della Morte, ma non a chi fosse stato informato delle sue avventure di quegli ultimi giorni.

In sella ai tre cavalli neri stavano tre alti scheletri, biancolucenti nel chiaro di luna: e con la sicurezza degli innamorati, Fafhrd riconobbe nel primo la sua cara Kreeshkra.

Naturalmente, forse lei era venuta a cercarlo per ucciderlo, perché l'aveva abbandonata. Tuttavia, come avrebbe fatto qualunque altro innamorato in circostanze analoghe (anche se può accadere di rado di ritrovarsi in mezzo a una simile battaglia naturale e sovrannaturale), Fafhrd sogghignò con una certa soddisfazione egoistica.

Senza perdere un istante, cominciò a scendere.

Intanto Kreeshkra, poiché era proprio lei, stava fissando gli Dei *di* Lankhmar e pensava: *Certo, immagino che le ossa marroni siano meglio che niente. Però prendono fuoco con troppa facilità. Oh, ecco che arrivano altri ratti. Che città sporca! E dove, oh, dov'è il mio abominevole Uomo di Fango?*

Il gattino nero miagolò ansioso ai piedi del tempio, dove attendeva l'arrivo di Fafhrd.

Glipkerio, ormai calmo come un guanciale, completamente placato dal massaggio di Frix e dalla musia di Hisvet, stava firmando, e tracciava le lettere del suo nome con più eleganza e sicurezza di quanto avesse mai fatto in vita sua, quando all'improvviso i tendaggi azzurri dell'arcata più grande vennero strappati, e nella sala entrarono senza far rumore, a piedi nudi, le forze del Mouser e di Reetha.

Glipkerio fu scosso da una violenta convulsione che rovesciò il calamaio sulla pergamena della resa e fece volar via la penna d'oca come fosse una freccia.

Hisvin, Hisvet e persino Samanda arretrarono verso il portico, almeno momentaneamente sconvolti alla vista dei nuovi venuti: e infatti c'era qualcosa di tremendo in quell'esercito di giovani nudi e rasati, armati di utensili da cucina, gli occhi furibondi, le labbra arricciate in un ringhio silenzioso o rabbiosamente serrate. Per Hisvin, che si aspettava di vedere arrivare finalmente i suoi Mingol, il trauma fu doppiamente terribile.

Elakeria li rincorse, gridando: «Sono venuti per ammazzarci tutti! È la rivoluzione!»

Frix restò dov'era, con un sorriso d'eccitazione.

Il Mouser attraversò correndo il pavimento piastrellato d'azzurro, balzò sul divano di Glipkerio e si piantò in equilibrio sulla spalliera dorata. Reetha si affrettò a seguirlo e si fermò accanto a lui, maneggiando minacciosa lo spiedo.

Senza accorgersi che Glipkerio stava indietreggiando, sbirciando spaventato con gli occhi gialli attraverso l'intreccio grossolano delle dita, il Mouser strillò a voce alta: «O potente sovrano, non è una rivoluzione, questa! Siamo invece venuti per salvarvi dai vostri nemici! Costui» e additò Hisvin, «è in combutta con i ratti. Sotto la sua toga scoprirete una coda! L'ho visto nelle gallerie qui sotto tramare la vostra deposizione, come membro del Consiglio dei Tredici dei Ratti. È stato lui...»

Samanda, nel frattempo, aveva ritrovato il coraggio. Caricò i suoi dipendenti come un rinoceronte nero: l'acconciatura sferica irta di spilloni era come un grosso corno. Fece roteare la frusta nera e ruggì con voce spaventosa: «Vi rivoltate? In ginocchio, sguatteri e sgualdrine! Dite le vostre preghiere!»

Colte di sorpresa, pronte a ricadere vittima del lungo condizionamento, le speranze ardenti smorzate da quegli insulti abituali, le figure ignude arretrarono intorno a lei, sui due lati.

Ma Reetha avvampò di collera. Dimenticando il Mouser e tutto il resto tranne la propria rabbia, invelenita dai molti maltrattamenti, inseguì Samanda, gridando agli altri schiavi: «Addosso, vigliacchi! Siamo cinquanta contro una!» E così dicendo, sferrò un poderoso affondo con lo spiedo e colpì Samanda da tergo.

La maestra di palazzo spiccò un pesante balzo in avanti, mentre le chiavi e le catene oscillavano pazzamente dalla cintura di cuoio nero. Con un colpo di frusta scostò le ultime ancelle che le impedivano il passo e proseguì a corsa verso gli alloggi della servitù.

Reetha girò la testa urlando: «Inseguiamola! Prima che chiami in aiuto i cuochi e i barbieri!» E si avventò all'inseguimento.

Le ancelle e i paggi non esitarono. Reetha aveva rinfocolato il loro odio con la stessa prontezza con cui Samanda l'aveva spento. Fare la parte degli eroi e delle eroine che salvavano Lankhmar era come il chiaro di luna. Vendicarsi della loro vecchia aguzzina era il fulgore del sole. Si lanciarono tutti dietro Reetha.

Il Mouser, che stava ancora in equilibrio sulla spalliera dorata del divano di Glipkerio e recitava la sua drammatica orazione, si rese conto un po' in ritardo di aver perduto il suo esercito e di essere ancora piccolo come una bambola. Hisvet e Hisvin, traendo lunghi pugnali dalle pieghe delle vesti nere, si misero tra lui e la porta dalla quale erano uscite le sue truppe. Hisvin aveva l'aria feroce, e Hisvet somigliava spiacevolmente al padre: il Mouser non aveva mai notato quella sorprendente rassomiglianza. I due cominciarono ad avvicinarsi.

Alla sua sinistra. Elakeria raccolse dal tavolo una manciata di scettri e li agitò minacciosamente. Agli occhi del Mouser, anche quelle fragili verghette erano enormi come picche.

Alla sua destra Glipkerio, senza smettere di tremare, si chinò per prendere la leggera ascia da combattimento. Evidentemente non aveva udito, o non aveva creduto, gli squittii di fedeltà del Mouser.

Il Mouser si chiese da quale parte doveva saltare.

Dietro di lui Frix mormorò sommessa, anche se la sua voce era come un tuono: «Esce la tiranna della cucina inseguita da paggi spogliati e da ancelle in costume adamitico, lasciando il nostro eroe assediato da un orco e da due orchesse... o da tre?»

CAPITOLO SEDICESIMO

Sebbene fosse sceso piuttosto rapidamente per il muro del tempio, Fafhrd, quando toccò terra, si accorse che le sorti della battaglia erano cambiate di nuovo.

Gli Dei *di* Lankhmar, benché non fossero in rotta, si stavano ritirando verso la porta spalancata del loro tempio, sferrando qualche colpo di bastone, di tanto in tanto, all'orda di ratti che li assediava. Da alcuni di loro si levavano ancora sbuffi di fumo, come bandiere spettrali illuminate dalla luna. Stavano tossendo, o più probabilmente imprecando: ma parevano colpi di tosse. I teschi marrone apparivano terribili: avevano l'espressione di vecchi che, sconfitti, cercassero di ammantare di dignità la rabbia incoerente della frustrazione.

Fafhrd si affrettò a scostarsi per lasciarli passare.

Kreeshka e i suoi due compagni Ghoul stavano falciando e trafiggendo, dall'alto delle loro selle, un'altra marea di ratti davanti alla casa di Hisvin, e i loro cavalli neri schiacciavano i sorci a dozzine con gli zoccoli.

Fafhrd si mosse per raggiungerli ma in quel momento un branco di ratti lo aggredì, e dovette sguainare l'Astagrigia. Usando la grande spada come una falce, in tre colpi fece il vuoto attorno a sé, e tornò ad avviarsi verso i Ghoul.

La porta della casa di Hisvin si spalancò e dai gradini scese a precipizio una schiera di schiavi Mingol. Facevano smorfie di terrore, ma la cosa più sorprendente era il fatto che erano magri, peggio che emaciati. Le livree nere, un tempo aderenti, penzolavano loro addosso. Le mani erano scheletrite, i visi erano teschi coperti di pelle gialla.

Tre gruppi di scheletri: marroni, avorio e gialli... *È il prodigio dei prodigi*, pensò Fafhrd, *l'inizio di un tenebroso arcobaleno di ossa.*

All'inseguimento dei Mingol, impegnati non tanto a ucciderli quanto a costringerli a togliersi di mezzo, veniva una schiera di uomini mascherati, un po' curvi ma robusti: alcuni indossavano l'armatura, e tutti brandivano armi... spade e balestre. C'era qualcosa di orribilmente familiare nella loro

andatura svelta e claudicante. Poi uscirono altri con picche ed elmi, ma senza maschere. Le facce, o meglio i musi, erano di ratto. Tutti i nuovi arrivati, mascherati o no, si diressero verso i tre cavalieri Ghoul.

Fafhrd balzò avanti, facendo cantare l'Astagrigia alta sopra la testa, senza badare alla nuova marea di sorci normali che gli veniva addosso... e poi si fermò.

I ratti grandi come uomini e armati come uomini continuavano a uscire dalla casa di Hisvin. Eroe o no, non poteva ucciderli tutti quanti.

In quell'istante, sentì degli artigli che gli si piantavano nella gamba. Alzò la grossa mano sinistra per scrollare via la cosa che lo stava attaccando... e vide il gattino nero del *Calamaro* che gli si arrampicava su per la coscia.

Questo stupidino non deve partecipare a una battaglia tanto terribile, pensò. Aprì la borsa vuota per mettervi la bestiola... e sul fondo scorse lo scintillio fioco del fischietto di stagno. E capì che quello era il fuscello metallico cui doveva aggrapparsi.

Lo tirò fuori, se lo portò alle labbra e soffiò.

Quando si fanno ticchettare oziosamente le dita su un tamburello per bambini, non ci si aspetta uno scoppio di tuono. Fafhrd lanciò un gemito soffocato e per poco non inghiottì il fischietto. Poi fece per scagliarlo. Invece se lo accostò di nuovo alle labbra, si tappò le orecchie con le mani, chiuse gli occhi senza sapersi spiegare il perché di quel gesto, e soffiò.

Ancora una volta l'orrendo frastuono salì fremendo verso la luna, invase le strade buie di Lankhmar.

Immaginate il caurire di un leopardo, il bramito di una tigre e il ruggito di un leone mescolati insieme, e avrete una pallida idea del suono prodotto dal fischietto di stagno.

Dovunque i ratti piccoli si arrestarono di colpo. Gli scheletrici Mingol interruppero la fuga vacillante e tremante. I grandi ratti armati, mascherati o no, si fermarono mentre stavano per assalire i Ghoul. Persino i Ghoul e i loro cavalli rimasero immobili. Il gattino nero rizzò il pelo, ancora aggrappato alla coscia di Fafhrd, e i suoi occhi verdi diventarono enormi.

Poi, mentre il suono spaventoso svaniva in lontananza, una campana lontana batté la mezzanotte, e tutti combattenti ripresero a muoversi.

Ma nel chiaro di luna intorno a Fafhrd stavano prendendo forma delle sagome nere. All'inizio non erano altro che ombre lustre. Poi divennero più scure, come fatte di corno nero, traslucido e polito. Poi furono solide, di un nero vellutato, con i cuscinetti delle zampe posati sulle pietre inargentate dalla luna. Avevano le forme snelle e agili dei ghepardi, ma la massa di ti-

gri o di leoni. La loro altezza al garrese era di poco inferiore a quella di un cavallo. Le teste piuttosto piccole, dalle orecchie ritte, ondeggiavano lentamente, e ondeggiavano anche le lunghe code. Le zanne erano aghi di ghiaccio lievemente verdognolo. Gli occhi, simili a smeraldi gelidi, puntarono su Fafhrd... tutti e ventisei, perché le belve erano tredici.

Allora Fafhrd si accorse che non lo guardavano in faccia, ma fissavano qualcosa all'altezza della sua cintura.

Il micino nero lanciò un grido stridulo e prolungato che era nello stesso tempo il primo urlo di battaglia di un giovane gatto ed un saluto.

Con un ruggito ringhiante e urlante, come se tredici fischietti di stagno venissero suonati contemporaneamente, i Gatti Guerrieri si avventarono verso l'esterno. Con agilità preternaturale, il micino nero balzò giù e seguì un gruppo di quattro.

I ratti piccoli fuggirono verso i muri, i tombini e le porte, dovunque potesse esservi un buco. I Mingol si buttarono a terra. Le porte semisfondate del tempio degli Dei *di* Lankhmar si chiusero piuttosto in fretta con uno scricchiolio.

I quattro Gatti Guerrieri ai quali si era accodato il micino corsero verso i ratti grandi come uomini che uscivano dalla casa di Hisvin. Due dei Ghoul erano stati abbattuti dalle picche o dalle spade. Il terzo, che era Kreeshkra, parò un colpo di stocco, poi con un colpo di talloni lanciò il suo cavallo al galoppo, oltre la casa di Hisvin, verso il Palazzo dell'Arcobaleno. I due cavalli neri senza cavaliere la seguirono.

Fafhrd si preparò a imitarli, ma in quell'istante un pappagallo nero scese in picchiata davanti a lui sbattendo le ali, e un ragazzetto magro che aveva una cicatrice corrugata sotto l'occhio sinistro gli afferrò il polso.

«Mouser-Mouser!» gracchiò il pappagallo. «Pericolo-Pericolo! Sala-sala-sala-sala Azzurra delle Udienze!»

«Stesso messaggio, omaccione» gracidò il monello con un sogghigno.

E così Fafhrd, aggirando la battaglia tra i ratti armati e i Gatti Guerrieri (un vortice turbinante di spade argentee e di artigli lampeggianti, di freddi occhi verdi e di ardenti occhi rossi) finì per seguire Kreeshkra, poiché anche lei era andata in quella direzione.

Lunghe picche abbatterono un Gatto Guerriero, ma il micino balzò come una lucente cometa nera contro il muso del più avanzato dei roditori giganteschi armati di picca, e gli altri tre Gatti Guerrieri lo imitarono.

Il Gray Mouser saltò giù dalla spalliera del divano dorato nell'istante in

cui Hisvin e Hisvet gli giunsero abbastanza vicini da poterlo colpire. Poi, dato che entrambi stavano girando attorno al divano, vi corse sotto, e poi sotto il basso tavolino.

Mentre attraversava il breve spazio scoperto, l'ascia di Glipkerio si abbatté scrosciando sulle piastrelle da una parte, mentre dall'altra piovvero con un tintinnio metallico gli scettri scagliati da Elakeria. Il Mouser si fermò sotto il tavolo, al centro, per decidere sul da farsi.

Glipkerio sfrecciò via, prudentemente, abbandonando l'ascia che il contraccolpo gli aveva strappato di mano. La grassa Elakeria scivolò e cadde per lo slancio del suo colpo maldestro: per il momento, la sua figura distesa e l'ascia erano vicinissime al Mouser.

Poi... ecco, il tavolo era un tetto, una buona spanna topesca più alto della testa del Mouser. Un attimo dopo, senza muoversi, l'urtò con il capo, e un istante più tardi lo rovesciò di fianco, senza toccarlo con le mani, e nonostante il fatto che fosse caduto bruscamente a sedere sul pavimento.

E adesso Elakeria non era più una donna obesa che quasi traboccava dall'abito grigio, ma una ninfa snella completamente nuda. E la testa dell'ascia di Glipkerio, ora sfiorata dalla lama sottile del Cesello, s'era ristretta in una scheggia corrosa di metallo, come divorata da un acido invisibile.

Il Mouser si rese conto di aver recuperato le proporzioni originali, come aveva predetto Sheelba. Gli balenò nella mente il pensiero che, siccome niente veniva dal niente, gli atomi perduti dal Cesello nella cantina erano stati rimpiazzati da quelli dell'ascia, mentre per sostituire la sua carne e i suoi indumenti ne aveva rubata una parte a Elakeria. Senza dubbio, la dama ci aveva guadagnato, pensò.

Ma non era il momento di darsi alla metafisica e alla morale, si disse. Si rimise in piedi e avanzò verso i persecutori che gli sembravano rimpiccioliti, minacciandoli con il Cesello.

«Gettate le armi!» ordinò.

Glipkerio, Elakeria e Frix non ne avevano; Hisvet lasciò subito cadere il pugnale, probabilmente ricordando che il Mouser conosceva l'abilità con cui lei sapeva lanciarlo. Ma Hisvin, con la bava alla bocca per la rabbia e la frustrazione, strinse più forte il suo. Il Mouser puntò il Cesello verso la sua gola scarna.

«Richiamate i vostri ratti, Nobile Zero!» ordinò. «O morirete!»

«No!» sputò Hisvin, sferrando colpi vani contro il Cesello.

Poi, recuperando in parte la lucidità, aggiunse: «E anche se volessi, non potrei.»

Il Mouser esitò; dopo aver partecipato al Consiglio dei Tredici, sapeva bene che era la verità.

Elakeria si accorse di essere nuda, strappò una leggera coperta dal divano dorato e se la drappeggiò addosso, poi subito la scostò per ammirare quel suo nuovo corpo così snello.

Frix continuò a sorridere eccitata ma composta, come se quella fosse una commedia e lei la spettatrice.

Glipkerio, sebbene cercasse di trattenersi abbracciando stretta una colonna tortile che separava la sala illuminata dalle candele e il portico inondato dal chiaro di luna, era in preda alle grandi convulsioni, non più a quelle minori. Tra un attacco e l'altro, il suo volto lungo e stretto appariva come il ritratto della costernazione e dello sfinimento nervoso.

Hisvet gridò: «Mio Amore Grigio, uccidi quel vecchio sciocco di mio padre! Ammazza anche Glip e gli altri, a meno che desideri Frix come concubina. Poi governa Lankhmar di Sopra e di Sotto con il mio volenteroso aiuto. Hai vinto la partita, caro. Mi riconosco sconfitta. Sarò la tua più umile schiava, e la mia sola speranza è diventare un giorno la tua favorita.»

E la sua voce era così sincera e così dolce nel formulare le promesse che nonostante l'esperienza dei suoi tradimenti e delle sue crudeltà, nonostante la fredda furia omicida di alcune di quelle parole, il Mouser provò la tentazione di accettare. La guardò (Hisvet aveva l'aria di un giocatore d'azzardo che fa la sua puntata decisiva) e in quel momento Hisvin scattò.

Il Mouser deviò il pugnale e indietreggiò di due passi, imprecando contro se stesso per essersi lasciato distrarre. Hisvin continuò disperatamente a cercare di colpirlo, e desistette solo quando il Cesello gli punzecchiò la gola gonfia di maledizioni.

«Mantieni la promessa, mostra il tuo coraggio!» gridò Hisvet al Gatto. «Uccidilo!»

Hisvin cominciò a vomitare maledizioni anche contro di lei.

In seguito, il Mouser non seppe mai con certezza che cosa avrebbe fatto poi, perché le tende azzurre più vicine si scostarono, e apparvero Skwee e Hreest, entrambi grossi come uomini, senza maschera e con gli stocchi sguainati: avevano un'aria dignitosa, freddamente sicura e feroce... il bianco e il nero dell'aristocrazia dei ratti.

Senza una parola, Skwee avanzò di un passo e puntò la spada contro il Mouser. Hreest lo imitò con tanta prontezza che era impossibile stabilire se lo stava veramente imitando. Dietro di loro uscirono i due ratti spadaccini in uniforme verde che si misero in guardia sui lati; e dietro questi vennero i

tre ratti picchieri, anche loro grandi come uomini, che si portarono ancora più oltre, due verso il fondo della sala, il terzo verso il divano dorato, accanto al quale, adesso, Hisvet era ritta accanto a Frix.

Stringendosi con la mano la gola scarna, Hisvin dominò lo sbalordimento e, indicando la figlia, gracchiò in tono imperioso: «Uccidete anche lei!»

Il ratto picchiere spaiato abbassò obbediente l'arma e si lanciò a corsa. Quando la grossa lama ondulata le passò vicina, Frix si buttò sulla picca, abbracciandone l'asta. La lama mancò Hisvet di un dito, e Frix cadde. Il picchiere svincolò l'arma con uno strattone e l'alzò per inchiodare Frix sul pavimento, ma: «Fermo!» gridò Skwee. «Non uccidete nessuno, per ora, tranne quello vestito di grigio. Avanti, tutti insieme!»

Obbediente, il picchiere ruotò su se stesso e tornò a puntare l'arma contro il Mouser.

Frix si rialzò e mormorando disinvolta all'orecchio di Hisvet: «E questa è la terza volta, cara padrona» si voltò per assistere al seguito del dramma.

Il Mouser pensò di lanciarsi in mare dalla veranda, ma invece si mise a correre verso l'estremità più lontana della sala. Forse fu un errore. I due ratti picchieri lo precedettero alla porta, mentre gli spadaccini che gli stavano alle calcagna non gli lasciavano il tempo di schivare con una finta le lame delle picche, di uccidere i due che le impugnavano e di passare oltre. Girò dietro un pesante tavolo e voltandosi bruscamente riuscì a ferire alla coscia un ratto in uniforme verde che precedeva gli altri. Ma poi il sorcio arretrò, e il Mouser si trovò di fronte a quattro stocchi e a due picche, e probabilmente anche di fronte alla morte, dovette riconoscere mentre notava con quanta sicurezza Skwee dirigeva e guidava l'attacco. Quindi (fendente, salto, fendente, affondo, parata, calcio al tavolo) doveva attaccare Skwee (affondo, parata, risposta, controrisposta, ritirata), ma Skwee lo aveva previsto e perciò (fendente, salto, affondo, salto, altro salto, urto contro la parete, affondo), qualunque cosa facesse, doveva decidersi a farla in fretta!

Una testa di ratto, staccata dal corpo del suo legittimo proprietario, volò nell'aria al limite del suo campo visivo, e il Mouser udì un allegro grido ben noto.

Fafhrd era appena entrato nella sala; aveva decapitato, venendogli alle spalle, il terzo ratto picchiere che stava di riserva, e adesso stava attaccando gli altri da tergo.

Al fulmineo segnale di Skwee, i due in divisa verde e i due picchieri superstiti si girarono. Questi ultimi tardarono un istante a spostare le lunghe

armi. Fafhrd mozzò la lama di una picca e poi la testa del suo proprietario, parò la seconda picca e trapassò la gola del ratto che la impugnava, quindi affrontò l'assalto dei due spadaccini in divisa verde, mentre Skwee e Hreest raddoppiavano l'attacco contro il Mouser. Le setole distorte nel ringhio, gli incisivi snudati in una smorfia, i lunghi musi pelosi e gli enormi occhi azzurri e neri erano ossessionanti quasi quanto le spade fulminee, mentre Fafhrd incontrava un'opposizione non meno accanita da parte dei suoi due avversari.

Quando era entrato Fafhrd, Glipkerio aveva detto sommessamente a se stesso: «No, non resisto più.» Era corso nella veranda, aveva salito la scaletta d'argento, e si era calato attraverso la botola nel veicolo grigio affusolato. Il suo peso lo sbilanciò, e cominciò a sdrucciolare lentamente giù per lo scivolo di rame. Glipkerio gridò, a voce più alta: «Addio, mondo! Addio, Nehwon! Cercherò un universo migliore. Oh, mi rimpiangerai, Lankhmar! Piangi, o Città!» Poi il veicolo grigio accelerò la discesa. Glipkerio si lasciò cadere all'interno, chiuse il portello con uno strattone. Con un tonfo lieve e cupo, il veicolo svanì sotto le acque buie, screziate dalla luna.

Solo Elakeria e Frix, ai cui occhi e ai cui orecchi non sfuggiva nulla, videro Glipkerio che se ne andava e udirono la sua orazione di commiato.

Con una spinta improvvisa e concertata, Skwee e Hreest spinsero la tavola, attraverso la quale stavano duellando, addosso al Mouser per inchiodarlo contro la parete. Lui vi balzò sopra, appena in tempo, schivò l'affondo di Skwee, parò quello di Hreest, e con una risposta fortunata trapassò con la punta del Cesello l'occhio destro e il cervello di quest'ultimo, estraendo poi la lama con sufficiente rapidità per parare un nuovo affondo di Skwee.

Skwee arretrò di due passi. Grazie alla visione quasi panoramica assicurata dagli occhi azzurri molto spaziati, notò che Fafhrd stava finendo il secondo ratto spadaccino: aveva ribattuto grazie alla sola forza bruta le parate delle loro spade più leggere, e non aveva ricevuto altro che qualche graffio e qualche lieve punzecchiatura.

Skwee si voltò e fuggì. Il Mouser balzò dal tavolo per inseguirlo. Al centro della sala, qualcosa stava ricadendo dal soffitto, in pieghe azzurre. Hisvin, arrivata a metà della parete, aveva tagliato con il pugnale i cordoni che reggevano il grande tendaggio divisorio. Skwee si chinò e passò sotto, ma il Mouser per poco non vi finì in mezzo, e indietreggiò fulmineo per schivare l'affondo di Skwee che trapassò il pesante tessuto e gli sfiorò la gola.

Dopo qualche istante, il Mouser e Fafhrd individuarono l'apertura centrale dei drappeggi e li scostarono di colpo con la punta delle spade, pronti a schivare un altro affondo di stocco o un pugnale scagliato all'improvviso.

Videro invece Hisvin, Hisvet e Skwee ritti davanti al divano delle udienze in atteggiamento di sfida, ma divenuti piccoli come bambini... se si può dir questo di un ratto. Il Mouser avanzò verso di loro, ma prima che avesse coperto metà della distanza che li divideva, quelli divennero piccoli come sorci e si affrettarono a sparire in una botola ampia come una piastrella. Skwee, che se ne andò per ultimo, si voltò a lanciare al Mouser un ultimo squittio furibondo, agitando ancora una volta lo stocco che pareva un giocattolo prima di richiudersi sulla testa la piastrella.

Il Mouser imprecò, poi scoppiò a ridere. Fafhrd lo imitò, ma continuò a fissare guardingo Frix, che stava ritta dietro il divano e aveva conservato la grandezza naturale. Non gli sfuggì neppure Elakeria, che stava sul divano e sbirciava con un occhio spaventato di sotto la coperta e nel contempo ne faceva sporgere, inavvertitamente o no, una gamba snella.

Continuando a ridere pazzamente, il Mouser si avvicinò barcollando a Fafhrd, gli passò un braccio attorno alle spalle e lo prese scherzosamente a pugni sul petto, chiedendogli: «Perché sei comparso, zoticone? Stavo per morire eroicamente, o per uccidere i sette ratti spadaccini più famosi di Lankhmar di Sotto! Mi hai rubato la scena!»

Con lo sguardo sempre fisso su Frix, Fafhrd diede un pugno affettuoso al mento del Mouser, poi gli sferrò una gomitata che gli mozzò il respiro e la risata. «Tre erano solo ratti picchieri» lo corresse, poi protestò in tono burbero: «Io galoppo per due notti e un giorno, faccio il giro di mezzo Mare Interno... per salvare la tua pelle in formato ridotto! Ci riesco! E mi sento dire che sono un attore!»

Il Mouser balbettò, tra altri scoppi di risa: «Non sai fino a che punto fossi in formato ridotto! Hai fatto il giro di mezzo Mare Interno, hai detto... eppure la tua entrata è stata di un tempismo perfetto! Certo, sei il più grande degli attori!» Si buttò in ginocchio davanti alla piastrella che prima si era aperta come una botola, e disse, in un tono che era un miscuglio di filosofia, di allegrezza e di isterismo: «Mentre io devo perdere, credo per sempre, il più grande amore della mia vita.» Bussò sulla piastrella, che non suonò a vuoto, e abbassando la faccia chiamò sottovoce: «Yu-uu! Hisvet!» Fafhrd lo rimise in piedi con uno strattone.

Frix alzò una mano. Il Mouser la guardò, mentre Fafhrd non ne aveva mai distolto gli occhi.

«Ecco, piccolo uomo, prendi!» gridò Frix al Mouser, sorridendo, e gli lanciò una boccetta nera, che lui afferrò e guardò istupidito. «Usala, se mai sarai di nuovo tanto sciocco da voler cercare la mia ex padrona. A me non serve. Mi sono liberata dalla schiavitù in questo mondo. Ho reso tre servizi alla diabolica Damigella. Sono libera!»

Mentre pronunciava quest'ultima parola, i suoi occhi si accesero come lampade. Ributtò indietro il cappuccio nero e trasse un respiro tanto profondo che parve sollevarla dal pavimento. I suoi occhi fissarono l'infinito, i capelli scuri le si alzarono sul capo. Una folgore le crepitò nella chioma, formò un nembo azzurro, l'avvolse tutta come una cappa, sopra l'abito di seta nera.

Frix si voltò e corse svelta nel portico, seguita da Fafhrd e dal Mouser. Ancora più azzurrosplendente, gridò: «Libera! Libera! *Libera!* Torno ad Arilia! Torno al Mondo dell'Aria!» E si tuffò nel vuoto.

Non entrò tra le onde, ma sorvolò le loro creste, come una fioca cometa azzurra, e poi salì verso il cielo, sempre più in alto, divenne una stella azzurra e svanì.

«Dov'è Arilia?» chiese il Mouser.

«Mi pareva che fosse questo, il Mondo dell'Aria» osservò Fafhrd.

CAPITOLO DICIASSETTESIMO

In tutta Lankhmar i ratti, dopo aver subito perdite enormi, si tuffarono nelle tane e si sprangarono le porte alle spalle. La stessa cosa avvenne anche nella stanza delle vasche, al terzo piano della casa di Hisvin, dove i Gatti Guerrieri avevano ricacciato gli ultimi ratti che avevano acquistato dimensioni umane bevendo il contenuto delle boccette bianche e ingigantendo a spese della carne dei Mingol di Hisvin. Ora costoro ingurgitarono ancora più in fretta il contenuto delle boccette nere, per poter fuggire nelle loro gallerie.

I ratti subirono una disfatta totale anche nella Caserma del Sud, dove i Gatti Guerrieri infuriarono dopo aver aperto a unghiate e spintoni le porte con forza preternaturale.

Conclusa la loro missione, i Gatti Guerrieri tornarono a radunarsi nel luogo dove Fafhrd li aveva chiamati, e svanirono nello stesso modo in cui si erano materializzati. Erano ancora tredici, sebbene uno di loro fosse caduto, perché il micino nero svanì con gli altri, comportandosi come un membro apprendista di quella aletta compagnia. In seguito quasi tutti i

lankhmariani credettero che i Gatti Guerrieri e gli scheletri bianchi fossero stati chiamati dagli Dei *di* Lankhmar, la cui fama di poteri orribili e di attività tremende finì per accrescersi, nonostante il ricordo umiliante della loro temporanea sconfitta ad opera dei ratti.

A gruppetti di due, di tre, di sei, gli abitanti della città uscirono dai nascondigli, appresero che l'Invasione dei Ratti era finita, e piansero, pregarono e si rallegrarono. Il mite Radomix Kistomerces, non più Zero, venne prelevato dal suo rifugio nei bassifondi e, con i suoi diciassette gatti, venne portato in trionfo fino al Palazzo dell'Arcobaleno.

Glipkerio, con il veicolo di piombo compresso attorno a lui dal peso dell'acqua, tanto che era divenuto una seconda pelle plumbea modellata sulla sua figura (una bara davvero bellissima) continuò a sprofondare nella Fossa di Lankhmar; ma chi può dire se incontrò un fondale solido, o solo un punto in equilibrio tra le bolle dei mondi nelle acque dell'infinito?

Il Gray Mouser si riprese lo Zampino che Hreest aveva appeso alla cintura, meravigliandosi un po' che i cadaveri dei ratti conservassero ancora dimensioni umane. Probabilmente la morte congelava tutte le magie.

Fafhrd notò disgustato le tre pozzanghere di fanghiglia rossiccia davanti al divano dorato delle udienze e cercò qualcosa per nasconderle. Elakeria si strinse pudicamente addosso la coperta, e Fafhrd andò a prendere in un angolo un tappeto colorato che era il riscatto di un duca.

Poi ci fu uno scalpitar di zoccoli sulle piastrelle. Sotto l'arcata ampia e alta dalla quale erano stati strappati i tendaggi apparve Kreeshkra, ancora in sella al suo destriero; si trascinava dietro gli altri due cavalli dei Ghoul, con le selle vuote. Fafhdr sollevò la ragazza scheletro, la posò a terra e l'abbracciò felice, causando al Mouser e ad Elakeria un notevole turbamento, ma subito disse: «Amore mio carissimo, credo sia meglio che tu ti rimetta addosso il mantello nero e il cappuccio. Le tue ossa nude sono per me il culmine della bellezza, ma qui ci sono altri che possono sentirsi sconvolti.»

«Ti vergogni già di me, non è vero? Oh, che tipi sudici e puritani siete voi, Gente di Fango!» commentò Kreeshkra con una risata acre; tuttavia obbedì, mentre gli arcobaleni brillavano in fondo alle sue occhiaie.

Gli altri cui aveva alluso Fafhrd erano i consiglieri, i soldati e i vari parenti del defunto sovrano, incluso il mite Radomix Kistomerces-Zero e i suoi diciassette gatti, ognuno dei quali veniva portato e vezzeggiato da

qualche nobile ansioso di conquistarsi il favore del più probabile candidato alla sovranità di Lankhmar.

Non tutti i nuovi arrivati, però, erano egualmente banali. Uno di essi, preannunciato da un altro scalpitio di zoccoli sulle piastrelle, era la giumenta mingol di Fafhrd, che aveva strappato a morsi la briglia. Si fermò accanto a Fafhrd e lo guardò aspramente con gli occhi iniettati di sangue, quasi per dirgli: «Non è facile liberarsi di me! Perché mi hai defraudata di una battaglia?»

Kreeshkra accarezzò il muso della cavalla e osservò, rivolta a Fafhrd: «Senza dubbio tu sei un uomo che ispira agli altri una profonda devozione. Spero che anche tu sia capace dello stesso sentimento.»

«Non dubitare mai di me, mia carissima» rispose Fafhrd, con affettuosa sincerità.

Tra i nuovi arrivati c'era anche Reetha, soave e felice come un gatto che ha appena finito di leccare un piatto di panna, o una pantera che si è appena satollata di un liquido più vitale; era nuda come al solito, ma un'alta fascia di cuoio nero le cingeva la vita in tre giri. Buttò subito le braccia al collo del Mouser. «Sei tornato grande!» esclamò felice. «E li hai sconfitti tutti!»

Il Mouser accettò l'abbraccio, ma assunse un'aria scontenta e disse in tono acido: «Mi siete stati di grande aiuto, tu e il tuo esercito nudo! Mi avete abbandonato quando avevo più bisogno di voi! Immagino che abbiate finito Samanda.»

«Sicuro!» Reetha fece una smorfia da leoparda soddisfatta. «Come sfrigolava! Guarda, tesoro, la sua cintura mi gira davvero tre volte intorno alla vita. Ho, sì, l'abbiamo bloccata in cucina e le siamo saltati addosso. Ognuno di noi ha preso uno spillone dai suoi capelli. Poi...»

«Risparmiami i particolari, tesoro» l'interruppe il Mouser. «Questa notte sono stato un ratto per nove ore, con tutti i sentimenti maligni di un sorcio, e mi è bastato. Vieni con me, cocca; c'è qualcosa che dobbiamo sbrigare, prima che la folla diventi troppo numerosa.»

Quando tornarono, poco dopo, il Mouser portava uno scrigno avvolto nel mantello, e Reetha indossava una veste viola, stretta comunque dal triplice giro della cintura di Samanda. La folla, in effetti, si era fatta molto numerosa. Radomix Kistomerces non più Zero era già stato ufficiosamente investito della sovranità su Lankhmar ed era seduto, un po' sbigottito, sul divano dorato delle udienze accanto ai suoi diciassette gatti e alla sorridente Elakeria, che si era avvolta la coperta come un sari attorno alla figuretta

degna di una silfide.

Il Mouser prese in disparte Fafhrd. «Che pezzo di ragazza ti sei trovato» osservò, alludendo abbastanza inadeguatamente a Kreeshkra.

«Sì, non è vero?» riconobbe pacifico Fafhrd.

«Avresti dovuto vedere la mia» si vantò il Mouser. «Non alludo a Reetha, ma a quella *strana.* Aveva...»

«Fai in modo che Kreeshkra non ti senta pronunciare quella parola» lo ammonì seccamente Fafhrd, sottovoce.

«Beh, comunque, quando vorrò rivederla» continuò il Mouser con aria da cospiratore, «devo solo inghiottire il contenuto di questa boccetta nera e...»

«A questa ci penso io» annunciò in tono vivace Reetha, strappandogliela di mano. La guardò, poi con una mossa esperta la lanciò nel Mare Interno attraverso una finestra.

Il Mouser cominciò a fissarla con un cipiglio minaccioso, che poi si trasformò in un sorriso accattivante.

Sventolando il manto nero per rinfrescarsi, Kreeshkra arrivò alle spalle di Fafhrd. «Presentami ai tuoi amici, caro» ordinò.

Intorno al divano dorato, intanto, si addensava una calca di cortigiani, nobili, consiglieri e ufficiali. Nuovi titoli venivano concessi a dozzine a tutti quelli che capitavano lì. Vennero pronunciate sentenze di bando perpetuo e di confisca di tutti i beni a carico di Hisvin e di tutti gli altri assenti, colpevoli o innocenti. Continuarono ad arrivare notizie: gli incendi venivano domati, e tutti i ratti erano spariti dalle vie della città. Si prepararono piani per eliminare dal sottosuolo l'intera metropoli rattesca di Lankhmar di Sotto: piani sottili e complessi che al Mouser parevano poco realizzabili. Era ormai chiaro che, sotto i regno del mite Radomix Kistomerces, Lankhmar sarebbe stata governata più che mai dalla fantasia più sciocca e dall'avidità più sfrenata. In momenti simili era facile capire perché gli Dei *di* Lankhmar erano così furiosamente esasperati nei confronti della loro città.

Vari ringraziamenti piuttosto tiepidi vennero rivolti al Mouser e a Fafhrd; in maggioranza i nuovi arrivati non avevano le idee chiare circa la parte che i due eroi avevano avuto nella vittoria sui ratti, benché Elakeria continuasse a raccontare il combattimento finale e il tuffo in mare di Glipkerio. Si capiva che ben presto nella mente santa e svanita di Radomix sarebbero stati piantati i semi del sospetto nei confronti del Mouser e di Fafhrd, e che i loro ruoli splendidamente eroici avrebbero finito per oscu-

rarsi a poco a poco, fino ad apparire della malvagità più tenebrosa.

Nello stesso tempo, apparve evidente che la nuova corte era turbata dall'irrequieto scalpitare dei quattro spaventosi cavalli da guerra, tre ghoul e uno mingol, e che la presenza dello scheletro animato diventava sempre più inquietante, perché Kreeshkra continuava a portare manto e cappuccio sbottonati. Fafhrd e il Mouser si scambiarono un'occhiata, poi guardarono Kreeshkra e Reetha, e capirono che erano tutti d'accordo. L'Uomo del Nord montò sulla giumenta mingol, il Mouser e Reetha sui due cavalli ghoul rimasti senza cavaliere, e tutti e quattro uscirono dal Palazzo dell'Arcobaleno il più silenziosamente possibile, per quanto lo consentiva lo scalpiccio degli zoccoli sulle piastrelle.

In seguito, a Lankhmar nacque una nuova leggenda sul conto del Mouser e di Fafhrd: divenuti l'uno piccino come un topo e l'altro gigantesco come un campanile, avevano salvato Lankhmar dai ratti, ma erano stati chiamati e scortati poi nell'Aldilà dalla Morte in persona, poiché tale sembrava a tutti lo scheletro d'avorio ammantato di nero.

Tuttavia, mentre la mattina seguente i quattro cavalcavano sotto le stelle che sbiadivano verso il pallido oriente, lungo il tortuoso camminamento che attraversa la Gran Palude Salata, a modo loro erano tutti piuttosto contenti. Avevano requisito tre asini e li avevano caricati dello scrigno di gemme preso dal Mouser nella camera da letto di Glipkerio, e di viveri e bevande per un lungo viaggio, anche se non erano ancora d'accordo circa la loro meta. Fafhrd proponeva una gita alle sue amatissime Solitudini Fredde, con una sosta alla Città dei Ghoul. Il Mouser invece era entusiasta delle Terre Orientali, e faceva osservare astutamente a Reetha che quello era il posto ideale per prendere il sole nuda.

Rimboccandosi la veste viola per stare più comoda, Reetha annuì convinta. «I vestiti fanno prurito» disse. «Quasi non li sopporto. Mi piace cavalcare a schiena nuda... la mia schiena, non quella del cavallo. E i capelli e i peli prudono ancora di più... sento che i miei crescono. Dovrai radermi tutti i giorni, caro» disse al Mouser.

Egli accettò di addossarsi quel compito, ma aggiunse: «Comunque, non sono completamente d'accordo con te, tesoro. Oltre a proteggere dalla polvere e dalle spine, i vestiti conferiscono una certa dignità.»

Reetha ribatté acida: «Credo che ci sia molta più dignità in un corpo nudo.»

«Puah, ragazza» le disse Kreeshkra, «che cosa può eguagliare la dignità delle ossa nude?» Ma poi, con un'occhiata alla barba ramata e al petto co-

perto di riccioli rossi di Fafhrd, aggiunse: «Comunque, anche il pelo ha i suoi meriti...»

Note:

[1] *Maledetto mostro!* Il tedesco è una lingua totalmente ignota, su Nehwon.

[2] *Grazie a Dio!*

[3] Letteralmente, in tedesco, "giardino temporale di Hagenbeck", derivato, sembra, da *Tiergarten*, che significa giardino zoologico.

[4] *Mi dispiace moltissimo! Ma grazie, grazie!*

[5] *Mauser*: lett. "cacciatore (o divoratore) di topi".

[6] *Maledetta nebbia! Amici, dove siete?* Evidentemente in quel momento Karl Treuherz non aveva sottomano il dizionario lankhmarese.

[7] *Maledetto Mondo di Novunque!* (Lett.: Mondo di nessun luogo.)

FINE